模拟文化，模拟艺术

最近迷上了Neo-Classical、Neo-Folk的音乐，这本杂志第四期制作期间一直在听Romowe Rikoito的第二张专辑L'Automne Eternel，幽怨的提琴和孤寂的钢琴演奏以及轻盈的原声吉他，主唱低沉的歌喉，还有根据艾略特、波德莱尔的诗歌改编的歌词，一切都太迷人了。在黑暗中静静地欣赏这样一张专辑，真是无与伦比的享受：你的灵魂会随之摇曳，你的心灵会为之哭泣……

或许游戏玩多了会腻吧，龙二目前很少会花太多的时间投入到一个游戏中，就拿上月的KOF2001来说吧，玩了10分钟就丢一边，可能是对于韩国人设的反感。对于模拟器、对于杂志更多的奢望在于能否形成一种模拟文化，一种模拟艺术，而不是纯粹的追求最新的游戏，一个真正的好游戏在于能否引起玩家的共鸣，而不是纯粹在追求视觉和影响效果。模拟器是一种怀旧的产物，通过它你能让你体验和回味当时的那种激情，那分感动，曾几何时模拟器也成了一种追随潮流的产物了，DC模拟器，PS2模拟器乃至于XBOX模拟器，一直是玩家们询问、追求、期盼的热点，现在还有多少玩家能怀旧，能以一种平常心来看待、对待模拟器这个词……

本期我们新开设的MAME街机的天堂专栏，相信很多玩家都是从当年街机厅走出来的，特别70-80年间出生的这批玩家，当时的街机是我们快乐的天堂，龙二相信大家都怀念当时的街机厅里玩的每一个游戏，也试着能找回当时失落的感觉，这个MAME专栏的目的就在于此让大家找回逝去的经典，找回失落的那份回忆……

这期杂志我们增加了内文页码为130页，还不包括四封，另外在众多玩家来信的逼迫下，我们决定每期为大家送上最新热门游戏的原声OST，相信大家会喜欢的，这期放上的是PS2上SQUARE的翻身大作《王国之心》的原声OST，吐血推荐。目前最欠缺的就是光盘内容上如何做到与新手和老鸟的融合，既能让新手上非常方便的玩上光盘内的游戏，又能让老鸟满足专业性和收藏性。希望读者们能给我们提出宝贵的意见，让我们做的更好……

龙二



模拟地带（2002年第4期）

出版：北京电子出版物出版中心
制作：《模拟地带》编辑部
出版编辑：喻静
终审监制：吕丁
社长：孙胜利
主编：龙二
副主编：微风
专栏编辑：COTOLO、WDPQU、堕天使
美术编辑：晓红帽
特约撰稿人：楚江、李可文
MugenChina、电子DIY工作室
编辑部电话：（010）88561165
发行部电话：（010）88561319
发行部传真：（010）88561318
发行：赵琦、杨晓昆
地址：北京市海淀区增光路45号中国工运学院《模拟地带》编辑部
邮编：100037
编辑部E-Mail:emuzone@hotmail.com
印刷：北京四季青印刷厂
出版号：ISBN 7-900354-19-0/L113
出版日期：每月1日
定价：人民币10元（光盘+手册）

模拟地带

目 录





模拟器篇

1、Final Burn的回归



相信大家还记得已经停止开发的全球第一个支持CPS2的模拟器Final Burn吧。由于一些LAMER事件而停止开发的的FB从0.510版开始回归，偶像级作者DAVE放弃了CPS2方面的开发，转而开始完善体感式的SEGA SYSTEM16系统，只是不知道原来提到过的依靠电脑的3D模式来加强游戏画面的想法是否会继续。而基于原FB代码的Final Burn Alpha则会继续CPS1/CPS2/MVS系列游戏的支持工作。相对于其他相应模拟器，Final Burn毫无疑问仍然是最快的。

2、cps2新游戏Vampire Hunter的XOR表发布



CPS2Shock继上月发表“口袋战士”的XOR后，继续发表Nightwarriors: Darkstalker's Revenge的XOR，在国内流行的是日版Vampire Hunter(也就是恶魔战士2)，恶魔猎人是基于日版OVA的游戏，和恶魔救世主是有根本的区别的不同系列游戏，大家可要分清哦！，目前CPS2上1997以前的游戏都已经在PC桌面上重现了，Raz手中2000年以前的新游戏XOR应该只剩下恶魔猎人2了。当然，CPS2Shock效应还是继续生效，CPS2的近亲Kawaks & Nebula都为这个XOR更新了新版本。

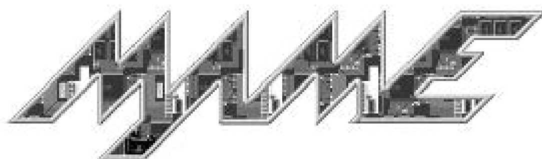


3、名为“Attack of the PROMs”的MAME v0.60发表。

不但对上一版支持的彩京SH2游戏的优化，而且使用了全新的cheat引擎以及重写了YM3812/YM3526/Y8950芯片的模拟，Irem M92游戏的声音模拟也有不小的改进等。不世经典动作过关游戏《变身忍者》也终于被模拟了，在我去年7月份从一个外国网友手上拿到相关截图就有预感了。MAME让这个拥有完善的出招系统和独创的附身系统的超经典ACT在电脑上完美再现，不过对于我来说，怀旧意义会比它的游戏性更重要。

4、MAME/MAME32 Plus! 0.60

无声模都的楚江通过三地联军与SWORD和BUT合作开发，MAME32cn升级版正式命名为MAME32 Plus!相比于官方MAME，除了中文支持，还加入了Super Eagle，2xSaI，Super 2xSaI增强显示模式，并加入了许多方便玩家的个性化功能，目前支持支持英、简、繁、日四种文字。



5、更新频繁的DC模拟器Icarus



DC模拟器Icarus最近在主页不断放出运行3D DEMO的抓图。如今，Icarus不但使DC的BIOS部分开始运行，而且能把图象显示出来。尽管速度很慢，画面贴图方面还有错误，但在DC的模拟上有了巨大的进步，看来用电脑玩DC游戏不会太远了。

6、SEGA MD模拟器Kega恢复

由于硬盘损害导致Kega源码丢失的作者Steve Snake，目前从0.02版的源代码开始重建Kega，目前已经实现了一些0.04b版中的功能，不过新版发布还需要比较长的时间。忘了提一声：Kega是目前SEGA CD模拟度最强的。



7、ePSXe v1.5.2发布以及相关消息

ePSXe，即使可以说不是最好，也可以说是最受期待的PS模拟器吧！这版又是一个“BUG FIX”版，目前ePSXe最需要的改进的还是兼容性吧，这个版对比较会引起兼容性错误的CDROM部分进行了很多改



进，许多游戏都得以正常运行。此外，由于SIO的改进，通过F4切换的伎俩用处不大了^-^。而 Eternal SPU Plugin 也紧随ePSXe对声音插件的修正而更新到了v.1.30，而PETE的声音插件也公布了新版本并打算公开源代码，看来单是插件系统的完善已经值得让VGS等汗颜了。

8、WSCamp v2.0正式发表

目前最好的，也是唯一的Bandai WS/WSC掌机模拟器WSCamp经过长时间的沉默，终于推出了大更新的2.0版。而新版特别是在声音上进行了巨大的改进，目前好象只有Magical Drop的声音还有点问题。新的PCM以及DMA声音都非常震撼！同时修正了CPU的错误，存档格式也改变了。

9、超任模拟器ZSnes的消息

作为最强的超级任天堂模拟器，无论在画面或是兼容性都已经接近完美，然而成员pagefault继续坚持完美模拟的信念，为ZSnes添加了:

1、NSS (Nintendo Super System)的支持！这是非常罕见的与SFC互换的基板的任天堂街机系统。

2、BS-X (Broadcast Satellite)的支持！SFC卫星放送系统啊，可以通过卫星系统下载新游戏以及一些游戏资料。

看来新版的ZSnes又有得期待了，笔者在这里对ZSnes小组五体投地的佩服！！

10、备受瞩目的SS/STV模拟器Satourne（右图所示）



Satourne的作者还是那么疯狂的更新，几个星期的成果是主页上放出的那些非常诱人的抓图，从抓图的质量和数量来看，Satourne的完成度非同小可啊！不过作者应该是一个完美主义者，不到必要时候是不会更新的，我们能做的也只有期待了，看看闪亮银枪的截图就想偷笑，呵呵。



11、Project 64 1.50 beta 1终于推出（图如左）

最好的N64模拟器在沉默了许久后，由 Witten 负责程序编写部分，由于pj64cheat 小组负责改良的 Project 64 最新版 1.50 beta 1 终于面世，这对于喜爱N64的模拟器爱好者来说可是大大的福音哦！看来 jabo 还是有点舍不得这个带有传奇色彩的模拟器Pj64。

MISC篇



12、PS2模拟小组PCSX2的新成员

PS模拟器Adripsx的作者之一RooR和SS模拟元老[TyRaNiD]加入PCSX2小组，虽然短期内还没看到什么效果，不过毫无疑问PCSX2小组的实力大大增加。而且最近PS2模拟器的人气不错，不过短期内PS2模拟器还是比较不现实的。

13、XBOX上PS官方模拟器的消息



据可靠消息，SONY正在评估在XBOX上推出PS模拟器的可能性，而主要的评估对象就是Connectix被雪藏的著名PS模拟器VGS。VGS已经是SONY的财产，所以SONY应该不会让这个有着巨大商业潜力的项目从此消失。对于最有商业头脑的SONY来说，推出厂商官方的PS模拟器是让PS继续发挥活力的光明大道。

ROM篇

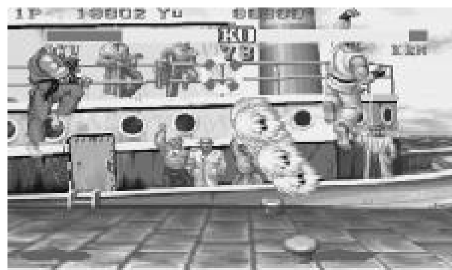
14、MAME新版在MAME小组近乎日志性的WIP更新下给我们带来了许多焦点游戏，除了超经典“变身忍者”外，另外一个ACT：“丝路传说”也非常不俗，充满中国的武侠风格和绚丽的魔法效果让你在爽快的游戏性下重温中国武侠故事。爽





快的射击感和平衡的难度一直接是UPL的骄傲，彩虹支持的两个UPL射击游戏Black heart(黑之心)和Mustang(野马战机)也在MAME的大旗下倒下。

而早前盛传一时的关于MAME支持的三个超过500M（Area 51，Vicious Circle，Maximum Force）的以大硬盘为数据载体的街机游戏的谣言随着MAME0.60发表而烟消云散，同时也让以收集MAME全部ROM的收集狂们松了一大口气。

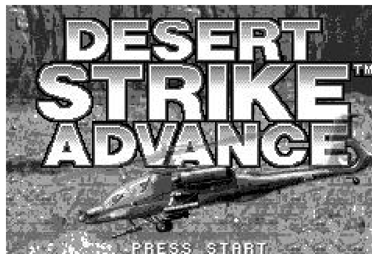


15、超强汉化达人：屎王皮萨罗，继上次完美汉化《天地创造》，在组建专门的汉化小组后，再一次放出《勇者斗恶龙6》的汉化测试版（2.0版）。对话系统已经破解完毕，但菜单还没有处理，应该很快就会有完美的汉化版玩了！

16、GBA ROM虽然受到任天堂的警告，但GBA游戏的ROM仍然陆续的DUMP出来，只是不知道这份免费的午餐能吃到多久，许多人期待的龙珠也出来了，其实有许多游戏也是非常不错的，这里介绍几个比较有特色的给大家：



[1]0436_Hitsuji_no_Kimochi-绵羊传奇：一个比较适合女孩子玩的游戏，在里面你扮演一个牧羊狗，把可爱的小绵羊一个个赶入货车就关，开始还可容易，后面就……自己试试吧。女孩子推荐！！！



[2]0424_Desert_Strike_Advance-沙漠打击者：一个射击游戏，EA公司出品，你驾着阿帕奇直升机飞入敌方阵地执行任务，当你救了人质你会有种自豪感，我也能救人？当然可以，不过不是英雄救美喔^-^



[3]0437_Spy_Hunter-间碟猎人：一个赛车游戏，赛道很多障碍物需要敏捷的反应才能过关，特别是过水路的时候，没方向感的会被它弄得头晕，god blessing you^-^



留住经典——记国外著名Rom Hack小组

Dejap小组简介

文：Emu-Zone/Cotolo



Dejap，这是一个许多人感到陌生的单词。事实上这是一个Rom Hack小组（也就相当于现在国内的汉化小组），秉承着“怀旧与经典不分国度”的理念，默默的从事着众多SFC经典日版游戏的英译工作。整个小组于1997年由Antiriad [J3d!]创建（注：Antiriad [J3d!]同时也是街机模拟器Raine的核心程序员之一），并开始了他们的第一项Rom Hack计划：SFC游戏《勇者斗恶龙VI》的英文脚本翻译，许多人最早接触到Dejap恐怕是通过http://dejap.fanwen.com/这个繁体中文镜像站。作为NINTENDO上的ENIX招牌RPG（也被称为日本的国民级RPG），Dejap当时的这个担子可不轻。计划开展早期，大量的翻译人员都表现得很积极，希望能够加入到这项伟大的工程中来，而随着时间的推移，游戏本身庞大得令人生畏的翻译量是不少人萌生去意，计划也暂时被搁置。直到1998年，曾经从事SFC游戏《Final Fantasy IV》翻译工作的Unafarmer给Dejap伸出了援助之手，正是他不分昼夜的辛勤劳动，重新燃起了了其他翻译人员的信心。1999年，另一位叫做Avicalendrya的翻译人员也开始了DQ6（《勇者斗恶龙VI》的简称）的脚本翻译工作。但是谁会想到，由于缺乏必要的交流和磨合，DQ6这个Dejap的英译处女之作被迫于2000年宣告无疾而终，存在于Dejap主页上的四个DQ6英译补丁，就像历史课本一样记载着Dejap这几年来的风风雨雨，缺乏团队精神和有计划有组织的协作理念，给初期略显稚嫩的Dejap着实上了一课。

尽管经历了DQ6的苦涩，Dejap仍然没有放弃自己的目标，在新的灵魂人物Dark Force的领导下，Dejap先后成功的接手和完成了几款SFC游戏的英译工作。继DQ6之后，《圣剑传说3》是Dejap参与的第二项SFC游戏的英译计划，虽然之后转交Neill Corlett的小组负责，整项计划还是获得了空前的成功，之后的



《勇者斗恶龙3》、《勇者斗恶龙5》、Monster World也都显示了Dejap不俗的实力。2000年的《真说侍魂——武士道列传》可以算得上是Dejap的一出奇

招，Dark Force从GeoShock的Katharsis那里得到了一些NEOCD的资料，便风风火火的开始了这个NEOCD游戏的英译工作，初期由于游戏本身的号召力和对NEOCD这个特殊煤体的好奇心，人们普遍对这项计划寄予了厚望，然而同DQ6一样，希望越大失望越大，《真说侍魂 — 武士道列传》的瓶颈出现在“不知道怎么给CD镜像打补丁”这个细小的问题上……又一个RPG大作被无限期搁置。

DSP芯片破解的轰动



当人们感叹Dejap总是在终点面前滑倒，难成大器的时候，一件可以称之为改变SFC模拟器历史的大事再一次出现在Dejap，这个历经沧桑的Rom Hack小组。这里先给大家介绍一下SFC游戏后期的DSP加密：也许是为了应付当时愈演愈烈的SFC磁碟机，任天堂在它的最后几款48M SFC游戏中加载了DSP芯片，以防止盗版拷贝的继续猖獗，这就是我们一直没有见到48M的SFC ROM被正常模拟的现象的合理解释。2001年初，随着老牌SFC模拟器Zsnes的程序员zsKnight在模拟器中加入了那些DSP加密游戏的图形部分，Dejap小组把新的目标定在了这些加密ROM的解密上。俗话说万事开头难，在三个月左右的努力宣布无功而返之后，Dejap的解密热情逐渐减退。然而，此时另一天才解密小组CPS2Shock的成功给了他们极大的启发，“我们能不能模仿CPS2Shock，采用异或表的形式强行Hack掉那些顽固的DSP加密？”这个念头的萌生，正是DSP解密工作的转折点，而事实证明，DSP芯片的加密原理和CPS2主板极为相似，甚至有过之而无不及。最先，Dark Force从模拟器（Zsnes）的启发下，利用The Dumper制作的特殊导出设备将首个SFC加密游戏《天外魔境ZERO》的图形档部分给提取了出来，大小居然有140M！大于主体ROM接近4倍的容量肯定不能让他们相信这就是DSP加密芯片所编译的那部分图形档，在经过大量的优化工作后，加密的图形档部分被缩小到14M，这比当时预计的标准容量10M稍微大了些，不过已经包含了由于加密而缺损的98%的图形部分。2001年5月底，Dejap开始对外公布这些解密XOR（异或表）文档，14M的解密包被分为9个部分，每周放出一个。通过《天外魔境ZERO》的图形解密，许多人开始或者重新认识了Dejap。



有了《天外魔境ZERO》的成功，SFC后期的几个加密游戏逐渐引起了人们的注意，而Dejap的第二项破解计划则选择了《星之海洋》，这个ENIX的48M RPG大作。相比之下，《星之海洋》的图形解密包要比《天外魔境ZERO》来得简单，它只包含两个总容量不超过2M的破解包，而且包含了游戏中缺损的99%



图像数据，同《天外魔境ZERO》你只需要经过简单的DeXor（反编译？），便能够得到加密的那部分图形档从而实现正常模拟了。《天外魔境ZERO》、《星之海洋》，这两个都是期待度极高的SFC RPG，而从被“封印”的后期SFC游戏列表中（感觉用“封印”这个词能够比较恰当的形容DSP加密的复杂性……），《少年街霸2》（另一种叫法为《街头霸王ZERO 2》）成了被Dejap选中的第三个幸运儿，2001年10月31日，一个大小为2.6M的《少年街霸2》图像解密包被Dejap小组释放了出来，包含了98%以上的缺损图像数据，游戏中只有部分人物的结局画面图像混乱，在不影响游戏本身游戏性的前提下，《少年街霸2》的图像解密包得到了一致的好评。

三项SFC加密游戏的破解工作在为Dejap赢得了多方的赞誉，同时成员们的身心也逐渐感到疲惫。也许是为了暂时的缓解一下紧张的神经，曾经作为小组主攻计划的英译工作再次取代DSP芯片的破解，Dejap又干起了他们的老本行。2001年，一位被称为更新狂人的日本人Nj，凭借他那完成度极高的NEOGEOCD模拟器，让全世界的模拟器爱好者都认识了http://www.emulation9.com/nj/这个日本站点。日本人在NEOGEOCD方面的探索让Dark Force在NEOCD游戏《真说侍魂——武士道列传》的英译计划中重拾信心，2001年的万圣节，Dejap开始对外征集NEOCD游戏翻译方面的人才，宣布《真说侍魂——武士道列传》英译计划的重开。伴随着NEOGEOCD英译工作的展开，Dejap的第一个《勇者斗恶龙》英译补丁也面世了，那便是《勇者斗恶龙5——天空的新娘》英译补丁，虽然Dejap曾经承诺会在美版的《勇者斗恶龙 7》发售前搞定所有的DQ英译计划（包括DQ3/DQ5/DQ6），事实上只有一个DQ5是他们能够感到自我慰籍的，如果你精通游戏的剧情，你会发现这个补丁做得十分完美，用词考究，翻译彻底，对话框加上“*”符号的额外修饰也显示了Dejap独到的体贴玩家的新意。多语种的译本是全世界的游戏爱好者能够分享游戏的相同乐趣的一种最好的交流方式，Dejap也拥有大量的第三方翻译人员，他们大多来自于不同国度的游戏爱好者大家庭，而他们选择Dejap作为补丁的发布地，充分显示了这个小组的宣传优势和强大的凝聚力，光是一个游戏《幻想传说》，我们就能看到西班牙语/挪威语/俄罗斯语/巴西葡萄牙语这么多补丁，可见此时的Dejap已经逐渐的成熟了。



现在，当你点击进入Dejap的主页，你会发现一项全新的游戏英译计划，游戏名称叫：Bahamut，在国内，更多人愿意称之为《圣龙传说》。这是存在于SFC后期，由王牌RPG厂商SQUARE推出的一款战斗风格和FF6（最终幻想6）十分相似的RPG，游戏的目

的是让玩家培养出自己的圣龙，去挑战传说中的最强召唤兽：巴哈姆特（注：巴哈姆特就是游戏的英文名称，是存在于SQUARE大量召唤题材游戏中的一条传说中的圣龙）。整项英译计划由Tomato一手发起，参与协助的有Dejap的首席执行官Dark Force和曾经以《圣剑传说3》的翻译而名噪一时的Neill Corlett小组，所以最终大家看到的应该是Tomato/DF/Neill三种风格互相融合的英文译本。从其主页上大量高清晰的图片，我们能够感受到Dejap现在十足的信心，希望这项计划能够让Dejap再次放飞理想的翅膀，让我们衷心的祝愿，Dejap一路顺风！

补丁使用指南

接下来给大家把Dejap所放出的游戏补丁的使用方法做一个简单的介绍：

1．**英译补丁**：这些补丁大多以ips文件或者exe执行文件的形式存在。（右图）



对于前者，你需要一个专门为ips文件打补丁的工具，这里推荐大家使用由Z.e.r.o制作的ipsWin，最新版本2.0，你可以随时在Z.e.r.o的主页：http://zerosoft.zophar.net找到该软件的最新升级版本。运行ipsWin，出现一个调用文件对话框，在上面调用需要打补丁的SFC ROM文件（多为smc或者fig后缀名），下面调用该ROM的ips补丁文件（后缀名ips），最后执行Patch指令，补丁便打好了。

而对于后者，是属于智能化的补丁，你只需要把exe补丁执行文件和ROM文件放在同一个目录下，运行exe文件就大功告成了。

2．**DSP解密补丁**：这是一种特殊的补丁，它通过类似于特洛伊木马的功能，利用补丁中的XOR文件（异或表）与ROM文件在内存中进行的异或运算，跳过存在于特殊芯片中的加密技术，从而实现游戏的模拟无加密运行。这种解密不能称为完全解密，只是为了跳过原有的检测而采取的一种Hack技术，这类技术的创始人是CPS2Shock的Razzola，拥有该技术的人理论上讲也并没有完全掌握游戏的加密算法，我们也可以理解那些解密后仍存在于游戏中1% 或者2%的图像残缺，最先被实施XOR解密的游戏是《天外魔境ZERO》，下面让我们来看看《天外魔境ZERO》的解密补丁使用方法。

首先，将模拟器Zsnes解压到一个目录，用纪事本打开模拟器目录下的zsnes.cfg文件（WIN版的Zsnes为zsnesw.cfg），设置你的各种自定义选项，在里面找到这一段“SaveDirectory =”，这是你的存盘文件存放目录，如果不填写，Zsnes就会默认它为游戏Rom的路径为存盘路径，如果填写的话，请将Rom和所有的破解包解压到存盘目录来执行破解，切记！

接下来，把Rom和所有的破解包解压到同一个目录，运行DeXor.exe程序，



它会提示你输入需要破解的Rom文件名，此时输入你的《天外魔境ZERO》ROM文件名（一般为xxx.smc）执行破解（假设你解压出来的天外魔境ZERO Rom没有改名,沿用Far East of Eden Zero (J).smc，而DOS下不支持长文件名所以请用fareas~1.smc代替）。破解完以后，你会发现在当前目录自动生成了一个Feoezsp7目录，里面存放的就是破解好的文件。如果这时候你认为可以玩了就大错特错了，最后还要把dejap_Feoez_p1.zip（破解包1）里面的Index.bin文件解压到刚才自己生成的Feoezsp7目录里面，这是运行游戏必须的。

一切设置完毕后运行模拟器Zsnes，Load游戏Rom（Far East of Eden Zero (J).smc），会出现一个Backup出错的提示。这时不用管它，按A键继续，模拟器会检测SPC7110芯片的各种参数，之后会叫你关电源重启。Reset后重新进入游戏，怎么还是Backup出错？这次是按B键，又是SPC7110芯片的检测，此时第二次Load游戏，令人怀念的游戏厂商HUDSON标题画面终于出现。进入游戏后要求输入当前时间，玩家的生日。由于该游戏是利用SFC内部的时钟系统来引发特殊事件的，因此不同的时间将会诱发不同的特殊事件哟^0^，游戏系统则是十分正统的RPG风格，OK不说了，大家玩得开心点吧！



几点注意和疑问解答：

由于该Rom的特殊性，它必须认定特殊的目录摆放规则，即：Feoezsp7目录必须存在于你的存盘目录里面，例如你的存盘目录为F:\emu\sfc\saves，那么你的Feoezsp7目录的位置就必须是这样：F:\emu\sfc\saves\Feoezsp7，这里需要注意的就是：如果不在模拟器的cfg文件里面填写存盘路径,Zsnes就会默认它为游戏Rom的路径为存盘路径，而如果游戏Rom的路径(即存盘路径)里面没有Feoezsp7目录，模拟起来就会有问题。

Q:为什么我在执行破解程序的时候输入完全的游戏文件名却不能执行破解？

A:那是因为DOS下不支持长文件名,要么把文件名改短,要么就在DOS下输入DIR看看实际的文件名是什么。

Q:上面提到要按A键,B键，是不是键盘上的AB键呢？还要重启，不会为了玩模拟器还要弄得重启两次吧？

A:所谓模拟器,就应该能用PC模拟游戏机上面的各种功能，所以文中提到的都是就游戏机而言的。A键B键都是超任中的操作键，重启就是游戏中按ESC然后在Game主菜单下面选择Reset，而不是指Windows中的重启。

Q:为什么在运行模拟器的时候会提示缺少dx8input.dll,我怎样才能找到这个文





件呢？

A：这是因为Zsnes的Windows版本需要DirectX8支持的缘故，如果你还没有安装DX8就会这样，解决方法：

1.安装DX8（在驱动之家可以找到）。

2.使用Zsnes DOS版本。

Q：据说这次破解只能达到98%的破解程度，那意味着还有2%的图像有可能是不完全的，怎样才能达到完全破解呢，我能帮上什么忙吗？

A:在每次用Zsnes运行一次游戏后,会在Rom目录下生成一个SPC7110.dat文件，在这个文件大于35字节的时候，希望你能够将它寄给作者。通过大量的SPC7110.dat文件对比，作者有可能会在里面找到丢失的图像部分，并制作出新的图像破解包。

Q:我习惯用Snes9x这个模拟器，不知道可不可以介绍一下用Snes9x具体该怎么操作？

A:很抱歉，由于目前只有Zsnes支持SFC上面的特殊时钟功能，由于《天外魔境ZERO》需要这样的功能支持，因此你只能用Zsnes来玩这一个游戏。

《星之海洋》和《少年街霸2》图像解密包使用方法：

由于《天外魔境ZERO》图像破解包使用的复杂性，Dejap收到很多询问如何使用那些解密文件的来信，对此他们十分无奈，相比之下他们更愿意收到来自任天堂的版权警告信（Dark Force语）……因此对于之后的《星之海洋》和《少年街霸2》图像解密包，Dejap采取了放出解密后的版本，省去了繁琐的Dexor过程。虽说流程是简单了不少，不会用的朋友还是不妨认真的阅读下文：）



由于《星之海洋》和《少年街霸2》不需要模拟器具备内建时钟功能，所以Zsnes和Snes9x这两款模拟器都能够支持，下面分别对两个模拟器的具体使用方法做简单介绍。

假设你要玩的是《星之海洋》，使用Zsnes作为模拟器时，首先要对模拟器的存盘目录做一下设置，如果不填写，Zsnes就会默认它为游戏Rom的路径为存盘路径。在这个存盘路径中新建一个目录，把这个目录命名为Socnsdd1，将图像解密包中的两个文件解压到Socnsdd1目录中就行了。而如果你是用Zsnes来模拟《少年街霸2》的话，步骤基本一样，只需要把新建的目录命名为Sfa2sdd1就行了，以下是各目录分布的详细图解：



模拟器存盘目录（如果不设置就默认存放游戏Rom的目录为存盘目录）

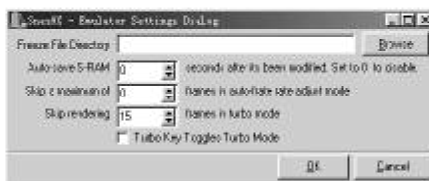
|____ Socnsdd1（目录）

|　　　|____《星之海洋》图像解密文件释放处（包含Sdd1gfx.dat，Sdd1gfx.idx）

|____ Sfa2sdd1（目录）

|____《少年街霸2》图像解密文件释放处（包含sdd1gfx.dat，sdd1gfx.idx）

如果你是使用Snes9x这个模拟器来玩以上两个游戏，同样必须在存盘目录的设置中下一番功夫。像上面所说那样创建两个特殊的目录（Socnsdd1和Sfa2sdd1），将解密文件解压进去。之后运行Snes9x，依次选择Options→Settings，将弹出窗口中最上面的Freeze目录设定为那两个存放解密文件目录的上一级目录，设定即告完成，目录分布图解见下：



Freeze目录

|____ Socnsdd1（目录）

|　　　|____《星之海洋》图像解密文件释放处（包含Sdd1gfx.dat，Sdd1gfx.idx）

|____ Sfa2sdd1（目录）

|____《少年街霸2》图像解密文件释放处（包含sdd1gfx.dat，sdd1gfx.idx）

附录：

以上详细介绍了三个SFC加密游戏的运行方法，大家有兴趣的可以自行尝试，不懂之处可以给笔者来信或者访问我们的网站，到我们的留言板给我们留言：）下面附上Dejap小组主要计划表：

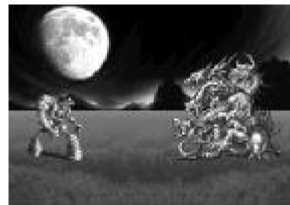


ROM补丁制作（修正游戏运行问题）：

《大贝兽物语Ⅱ》、《星之卡比的梦幻岛》、《洛克人X 2 》、《超级马里奥RPG》。

合作翻译计划（与其它小组协力翻译的游戏）：





Wedding Peach：美少女游戏，合作小组为Chaotic，完成度65%，补丁版本：0.9。

Monster World：合作小组demiforce，1998年开始，2000年完工，补丁版本：1.02 Final。

《勇者斗恶龙5》：合作小组Partial，极为成功的翻译作品，剧情以及对话部分全部翻译完成，其它工作也接近尾声，估计近两个月会有最终版本出现，完成度：75%，补丁版本：2.01 Final。

《勇者斗恶龙3》：合作小组Illuminus，FC及SFC上的不朽之作，期待度非常高但是翻译完成度还很低，总体评价40%，补丁版本：0.14。

《圣龙传说》：合作小组Neill Corlett，目前一切未详。

单独翻译的游戏：

《真说侍魂》、**《武士道列传》**：小组计划中唯一的一款NEOGEOCD游戏，完成度只有10%，不过潜力巨大，不存在补丁下载。

《幻想传说》：另一个十分完美的英译游戏，游戏的本身也十分出色，拥有大量的其他语种翻译计划，英文的完成度为95%，补丁版本：1.2 Final。



《暗黑破坏神》：并不是暴雪那个著名的PC游戏，而是根据日本同名漫画改编的一个RPG，在国内知名度不是很高，完美补丁最终版本：1.0 Final。

《勇者斗恶龙6》：第一个也是最受关注的RPG，现在的翻译进程几乎是停止状态，国内的朋友建议关注由“屎王皮萨罗”发起的DQ6汉化计划。

SFC DSP芯片解密：

《天外魔境 ZERO》、《星之海洋》、《少年街霸2》。



全文提及的相关重要网站：

Dejap官方网站：http://www.dejap.com

Zsnes官方网站：http://www.zsnes.com

Snes9x官方网站：http://www.snes9x.com

屎王之网（DQ6汉化）：http://necrosaro.yeah.net

另外本期光盘内附本文所有ROM和Xor，请到光盘文章相关内容目录查找！！





GBA 模拟器的另类玩法

文：Emu-Zone/Xingji Labs

2000年3月21日，著名的日本任天堂公司正式发售了其新一代掌上游戏机Game Boy Advance（以下简称为GBA），可以说，GBA是一个“承袭正宗王室血统”的幸运儿，其父辈是全世界掌上游戏机的王者--Game Boy，强大的市场惯性和人们心目中根深蒂固的认同感早已经为GBA的问世铺设了一条光明大道；而另一方面，GBA本身又是一个身怀绝技、踌躇满志的高手，初一问世，三拳两脚就很随意的施展出无可匹敌的套路，以不可争议的实力和不可思议的速度迅猛的扫清了自己独霸全球的一切障碍。

高手就是高手，不服都不行。

偏偏我们就生活在一个高手如云的世界中。

当你沉浸在GBA的游戏中，尽情享受着每一款游戏的时候，高手已经不再满足于只用GBA来玩游戏了。他们要让GBA去完成每一个“不可能完成的任务”！

于是在高手的辛勤劳动之后，我们一次又一次的惊喜发现，原来GBA竟然还可以这样玩……

一、用GBA来玩FC游戏

在个人电脑上用模拟器来玩GBA的游戏早已经不是什么新鲜的事情，可是你想过“把你的电脑模拟成GBA，再用这个模拟出来的“GBA”去模拟FC（任天堂红白机）玩经典的FC游戏吗？”听起来似乎有点拗口，其实这句话是说我们可以让GBA运行FC游戏！这是真的，前提是你必须有GBA主机一部和一套GBA游戏卡带仿真系统（所谓GBA游戏卡带仿真系统也就是俗称的GBA可录卡啦！），才可以带着GBA到处的玩FC游戏，如果没有GBA和可录卡硬件，也没关系，我们有GBA模拟器啊！把PC模拟成GBA，再把模拟出来的GBA模拟成FC，呵呵，只有真正的模拟器爱好者才能体会到个中的乐趣。

nes.pocketheaven.com的Loopy发布了他自己编写的GBA上的FC模拟器，名字叫作PocketNES，目前最新版本是0.7a我们可以用PocketNES来把FC游戏ROM（FC也称作NES）转换成GBA格式的ROM，然后烧录进GBA可录



卡，最后把可录卡装入GBA主机就可以在GBA上痛快的玩红白机游戏了。由于是专门为GBA做优化的FC模拟器，所以运行中可以保证有非常完美的图像、音效和速度，当年FC风靡的时候，经常整天的扑在FC上，但是由于各种不利的原因，太多的FC游戏佳作有的只是匆匆一瞥，有的是可望而不可及，更有一些名作只是耳闻却不曾目睹，如今FC的游戏ROM已经收集全了，但是我却没有过去那么多的时间来享受FC的乐趣了！不过现在嘛……嘿嘿……靠着GBA主机和PocketNES，终于可以利用一切空余的零散时间，随时随地的重温旧梦，得偿多年之所愿！

好了，言归正传，下面我就介绍如何让GBA能够运行FC游戏，我们开始吧：

1. 首先下载pocketNES v0.7a和对应的前端工具Nestogba v0.6b以及NES ROM整理工具GoodNES V1.0的数据库文件GoodNES.Dat（本期光盘中均已经包含），将其解压缩到同一个任意文件夹中。



图A

2. 运行Nestogba v0.6b，主程序文件名为“NEStoGBA.exe”。在第一个跳出来的窗口中指定pocketNES的核心文件PocketNES.GBA的所在路径（这个文件也就是GBA上的FC/NES模拟器的主体了），找到以后点击“打开”。（见图A）



图B

3. 接下来会弹出一个问句“Would you like to use the goodNES database”，这是问你是否需要使用比较权威的FC/NES的ROM整理工具GoodNES的数据库，默认的选择是“Yes”，一般情况下，我们选择默认的“Yes”，然后就是指明GoodNES的数据库文件GoodNES.DAT的所在，完成后，点击“打开”。这样前端



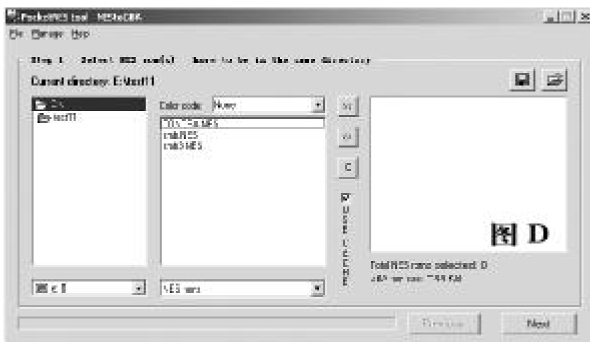
图C



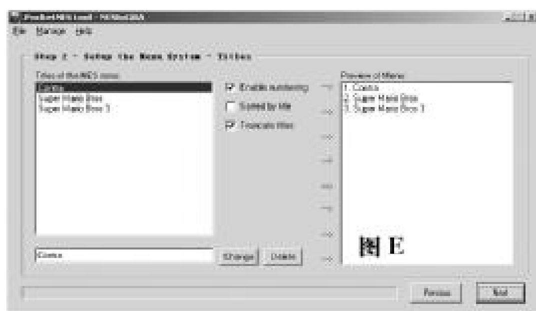
软件Nes To GBA 0.6就会自动将所要转换的FC/NES ROM按照GoodNES的格式来命名。（见图B和图C）

4. 完成第3步以后，会弹出“Please select Convert.exe from PkcketNES release”，这是让你找到convert.exe文件，这也是PocketNES软件自带的。

5. 进入一个新的窗口“Step 1……”，（见图D）最左边的“Current directory”用来选择电脑硬盘里收藏FC ROM的文件夹，当选好后，正常情况下，在中间的方框中就会列出指定文件夹中的全部FC/NES ROM，那么你要做的就是点击一下中间方框中的某个你喜欢的游戏ROM，然后点击“>>”按钮，如果你想选择的不止一个ROM，那么就多重复几次吧。其他的诸如“Color code”、“Use Cache”等等尽量保持默认状态，不要去改动，最后点击“Next”进入下一步。


图 D

6. 进入下一个窗口“Step 2……”（见图E），如果一切正常，那么在左边方框Titles of the NES roms中，就会列出上一步所选择的全部ROM文件的GoodNES格式的对应游戏名称，而右边方框“Preview of Menu（预览菜单，就是当最后运行这个GBA模拟FC的ROM时的游戏选单）”中也会列出同样的游戏名称，在这里，你可以任意改变“Preview of Menu”中的游戏名称，例如修改游戏名称或者在游戏名称前面加上序号，以及对游戏名的排列顺序进行重排等，最后点击“Next”进入下一步。


图 E

7. 进入下一个窗口“Step 3……”（见图F），找到“Use option functionality of PocketNES”，确定选择的是“v7a”即可，其他的均可跳过，不要改动，点击“Next”进入下一步。



8. 终于到了“Last Step……”了（见图G），在“Select destination of GBA rom:”中指定最终将生成的GBA ROM的存储路径；在“Enter a filename for GBA rom:”中指定最终将生成的GBA ROM的文件名；而“Add splash screen to GBA rom (in RAW format)”则是问你要不要给GBA ROM加上PocketNES的官方Intro，其实加不加都无所谓的，如果你打勾，那就必须指明splash.raw的路径。在以上7步都没有什么问题之后，最最后一步就是点击“Write!”按钮来生成GBA ROM了，只要大约3秒，你的GBA就可以模拟FC了哦！



二、让你的GBA变成“MP3随身听”

如果说让GBA可以模拟运行FC的游戏是一个令人惊喜的飞跃，那么把GBA变为一部真正意义上的MP3随身听不亚于在GBA世界里投下一颗千万吨级的原子弹。让GBA成为随身携带的音乐播放器，就像WALKMAN、MD、MP3随身听那样，这一直是无数GBA玩家所期盼的事情。早前曾经有国外公司计划推出一种基于硬件的GBA MP3播放器，从其介绍来看，那其实是把一部完整的MP3随身听的液晶显示屏去掉以后，再给它加上GBA卡带的接口电路的东东，把它象一块GBA卡带一样的装入GBA主机里面，依靠GBA的电源供电，利用GBA的控制器来操作，通过GBA的屏幕来显示操作信息，经验告诉我们，像这样的东东，其价格不一定比真正的单独的MP3随身听更便宜，但是性能却一定比不上真正的MP3随身听。这个产品直到现在也仍然只有广告和Project，并没有成型的产品面世。在长期的期待中，越来越多的人在讨论组中争论着GBA到底能否通过纯软件模拟的方式来播放数字音乐（如MP3，WMA），有的说能，有的说不能，莫衷一是。然而就在大家似乎对GBA软件播放MP3的热情渐渐退却的时候，第一款真正可令GBA摇身变成随身听的软件却突然风淡云轻的发布了，这就是MusicPlayer Advance V.2!（简称MPA2）它来的很突然，事先没有炒作、没有谣言，它更不是



收费的商业软件，但是它的出现却令真个GBA模拟圈沸腾，让所有GBA玩家欢欣鼓舞雀跃，虽然它的音质还不很完美（目前大约相当于卡式磁带），虽然它的功能还不很完善，虽然它还存在着BUGS，但是这一切都不足以掩盖其夺目的光华！它的出现，使传统游戏机的价值极大的提升，通过它，我们清楚的看到了未来的Mobile Digital ENTERTAINMENT移动式数字娱乐的雏形！

好了，说了这么多，我们还是实实在在得来领略一下MPA2的风采吧。在这里，需要稍稍更正一下的是，这款MPA2软件并非是让GBA播放MP3，而是播放MPA。MPA是类似于MP3的音乐格式，MPA2软件本身可以生成MPA文件，但是必须通过PCM原始数据RAW格式转换得到，所以首先我们要将MP3转换为PCM的原始数据RAW格式，我们可以通过各种软件来实现，比如专业音乐制作软件CoolEdit或者最常用的MP3播放软件WinAMP等，但是对于CoolEdit来说，如果仅仅用它来转换MP3到PCM，实在有点大材小用，而且CoolEdit在转换格式的时候，由于专业的因素，所以速度和易用性上面反而不如WinAMP，所以本文推荐使用WinAMP的最新2.80a简体中文版，方法如下：



1.打开WinAMP 2.80a简体中文版（本期光盘中已经包含这个软件），在“播放清单编辑器”中选定需要转换的全部歌曲。（见图1）



2.然后打开WinAMP的主选单，找到“选项”中的“参数设置”，进入“参数设置”。（见图2）

3.在“参数设置”中，找到“插件”中的“输出”，在右边的窗口中选择“Nullsoft磁盘写入插件v2.0c（X86）”，然后点击下方的“配置”，（见图3）



4.进入“配置”后，指定“输出目录”（可以任意选择输出目录，只要磁盘空间足够和自己能记住就可以了）

5.设定“转换为格式”，并打勾。可转换的格式有很多种，但是我们制作GBA格式的歌曲ROM，就只能有下面这几个选择，其他的就都不

可以，这是MPA2软件本身决定的：

8000 KHz　16位　单声道　（最终生成MPA文件大约235 k byte/分钟，音质最差）

8000 KHz　16位　立体道　（最终生成MPA文件大约470 k byte/分钟）

11000 KHz　16位　单声道　（最终生成MPA文件大约315 k byte/分钟）

11000 KHz　16位　立体道　（最终生成MPA文件大约630 k byte/分钟）

16000 KHz　16位　单声道　（最终生成MPA文件大约460 k byte/分钟）

16000 KHz　16位　立体道　（最终生成MPA文件大约920 k byte/分钟，音质最好）



6.选择“输出文件模式”为“强制原始数据”，然后点击“确定”（第4，5，6参看图4）

7．当退出“选项”回到WinAMP播放器主界面后，只要象正常播放音乐那样的点一下播放按钮，WinAMP就会将“播放清单编辑器”中的全部MP3歌曲自动转换成同名的*.RAW文件，并存储到你指定的“输出目录”中去。

至此，我们已经把MP3转换成为PCM的原始数据RAW格式，然后再把这些RAW文件转换成为MPA文件，就差不多了，RAW转换成MPA首先要运行MPA2软件（本期光盘中已经包含这个软件），文件名是MPAWRITE.EXE，其界面（如图5），为了便于了解这个软件，我们将该软件的主界面分为“A”、“B”、“C”、“D”四块，其中“A”部分负责把*.RAW转换成*.MPA；“B”部分是选择将转换好的MPA歌曲做成一个GBA　ROM；“C”部分则是生成GBA　ROM的最后一道工序；而“D”是表明你



图5



所选择的MPA歌曲如果最终做成一个GBA ROM，将会是多大容量，单位是“M bit”（注意：尽量不要让最后生成的ROM大于256M bit）。

正常情况下，我们是会按照“A”→“B”→“C”的先后顺序来转换MPA文件和制作GBA ROM，具体方法如下：

A.参看图5，在“A”部分中的“Raw 16bit PCM files”一栏中输入欲转换成为MPA格式的Raw文件的完全路径和文件名，也可以点击旁边的“Browse”按钮来查找到目标Raw文件。然后在“Save MPA file as”中输入转换好的MPA文件的存放路径和文件名。接下来在“Samplerate”中选择音频采样率，在“Channels”中选择单声道（Mono）或者立体声（Stereo），请注意，这两个选择必须和RAW文件本身的采样率和声道完全一致，（就是说从MP3转换成为Raw时选择什么采样率和声道，那么现在也必须完全一样的来选择）否则最后做出来的GBA音乐ROM不能正常播放。下一步就是点击“Encode”，从Raw到MPA的转换就算完成了。

B.参看图5，在“B”部分中的“Song filename”中输入转换好的MPA文件路径和文件名，在“Song name”中输入此MPA歌曲文件最终将在生成的GBA歌曲ROM中所显示的歌曲名，按照你的喜好随意取名吧，然后点击“Add to list”，这样就确定了我们最终将要生成的GBA歌曲ROM的中第一首歌，如果你需要GBA歌曲ROM中有2首歌或者更多的歌曲，那么只要按照这个方法重复的选择就可以了。请注意，当你选择了多首歌以后，请检查“D”部分“Estimated size”已经达到做少兆Bit，最好不要超过256M bits。

C.终于到了最后生成GBA ROM的步骤了，参看图5，在“C”部分中的“Save written file as”中输入我们欲生成的GBA ROM的存储路径和文件名，在“MusicPlayer Advance file”中指明MPA2软件压缩包中自带的文件“Mplayera.gba”的位置，最后，点击“Write”按钮，大约几秒钟以后，我们期待已久的GBA音乐/歌曲ROM就会出现在我们指定的文件夹中了，再后来你该做的就是把这个ROM烧录到可录卡里面或者把它拖进GBA模拟器的界面里去，去好好的欣赏音乐吧！不过请别忘了感谢MPA2的作者NEiMOD哦。

OK，今次我给朋友们介绍了GBA和模拟器的两个特殊的玩法，其实GBA的用途还多着呢！非常适合作为最佳模拟平台的GBA，不但可以模拟FC，还可以模拟街机、雅达利2600、世嘉Master System（8位机）等等！而且只要你愿意，你的GBA还可以成为随身携带的电子小说、和你形影不离的相片簿、让你聚精会神的连环画、你最忠实的PDA（电子记事簿）……哎呀，还是等到以后再慢慢说！！

本期光盘附送本文所提到的工具，请到光盘的文章相关内容目录查看。





震动手柄在模拟器及MUGEN内的设置

力反馈控制器的使用

文：EMU-ZONE/PULUTION

文章推荐使用的手柄：SONY ANALOG CONTROLLER SCPH-1200 A（索尼双震手柄DUAL SHOCK）

当我们玩游戏时候，总喜爱追求新鲜的事物，在上世纪末电视游戏机时代，SONY的PLAYSTATION为我们带来许多欢乐的同时，还带来了“强烈”的触感，而这触感的东西正是握在手心上面的武器啦，对付任一类型的游戏都绝不留情，恐怖的游戏也会令我们的手心出冷汗，甚至紧张，而这武器就是索尼的双震手柄DUAL SHOCK ！

在对着电视游戏机的这种触感武器来说，我们不能不流着口水，但随着电脑游戏的发展，特别是模拟器、手柄驱动程序、手柄改造之类的发展、更新等等，我们不用再这样的流口水了，因为震动的时代降临到电脑领域了，除了电脑游戏外，目前所知道支持震动手柄的模拟器有ePSXe、FPSE、Project64、Nebula以及MUGEN这个非常酷蔽了的格斗游戏制作引擎！

当确定自己的系统装有震动手柄的驱动，和使用的手柄属于震动类型的后，那么请见以下怎样去设置它们！(只说明简单的设置方法)

如果您的手柄是DirecPad Pro类型的PS震动手柄的话，那么请参考《模拟地代》第二期中的一文《PLAY STATION手柄转PC用数字手柄完全改制手册》！

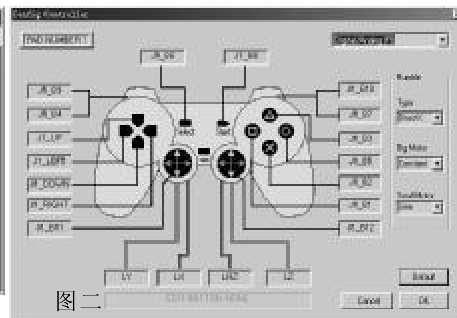
一、ePSXe 的震动手柄设置：

前提，运行模拟器，见图一找到 Config→Game Pad→Pad 1，进入图二设置控制器使之对应震动手柄，在右上角选“Digital/Analog (F5)” RUMBLE下的TYPE选“DirectX”BIG MOTOR选“Constant”（或“Sine”），SMALL MOTOR选“Sine”（或“Constant”），设置完毕后，可以运行游戏了！

在游戏中一般都是需要设置下才能使游戏对应震动手柄的，极少数游戏是一




图一


图二

运行就能自动找到震动手柄，例如近期 CAPCOM 出品的 《CAPCOM VS. SNK 2000 Pro》游戏那样，进到游戏的 MAIN MENU 中，选择 OPTION MODE 进入 BUTTON CONFIG. 进行设置手柄，在 VIBRATE 选择 ON ，则为开启手柄震动，OK，进游戏大大的过隐一下！！



在 ePSXe 中，有些游戏还无法震动，例如《合金装备》，它的震动功能还无效，这只能有待模拟器进一步的完善！

常见问题：

Q、我的手柄按图中所示的配置，以前的版本就能震动，但现在震动无效！

A、出现这样的问题，只好在 WINDOWS 的[开始]菜单中点 运行(R)→输入REGEDIT进入注册表，打开 HEKY_USERS→.DEFAULT→SOFTWARE→epsxe，将epsxe删除，重新配置ePSXe模拟器就行了！

Q、我的有双打的震动手柄，但设置好后，玩震动游戏时，只能在 2P 的手柄震动，这是怎么回事？

A、目前ePSXe还不支持双打震动，只支持1P的手柄震动，一旦遇到这种情况，将手柄的2P驱动中的震动系数屏闭掉，又或者在Config Controller中配置时，将2P设置为第一只手柄，1P设置为第二只手柄，玩时使用第二只手柄就能正常了。



Q、以上两条问题都使用过了，不管是在以前的还是最新的模拟器版本，我的手柄都不能震动，但在一些PC电脑游戏中能够震动，使用的是改制手柄，供电口是USB、声卡口等！

A、这也许是这种手柄在这些端口中供电不足的原因吧，ePSXe使用的震动供电至少有6V，正常的为7.6V，遇到这问题，只好换震动供电线路了，要么取用电源12V改为9V供电，要么使用外接电源6V—9V！

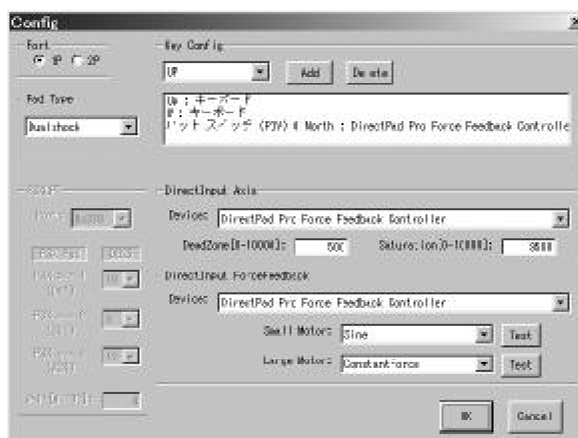
二、FPSE 的震动手柄设置：

虽说FPSE早已经停止开发了，但目前据称有人要继续开发，当然这个模拟器继续开发下去对广大的模拟器使用爱好者来说，又多了份选择，好了，这里不累赘它了！

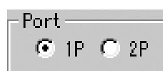
FPSE 这个模拟器就像以前的 PSEMUPro 一样，任何的组成部分都是使用插件的，而它的手柄插件正是使用了由Project64转化出来的Harakiri Pad Plugin Ver 1.04（joy0Harakiri.dll 和 joy1Harakiri.dll），虽然该插件使用很广，能对应其它PS模拟器，但它的震动项里只有在FPSE只有效，在模拟器设置中，将joy0Harakiri.dll和joy1Harakiri.dll放入FPSE的PLUGIN目录内，再打开Fpsecfg.exe INI配置文件，进到手柄的配置处，可见到图一，在Pad Type处选择Dual shock或着Analog Pad，按图进行同样的设置，在Key Config选择手柄的按键按Add来设置，SMALL MOTOR和LARGE MOTOR随自己的手感来选，正常的选择按图就行了，按下Test可以测试手柄是否震动正常！

如果是双打的震动手柄，那么见图二，可以先设置完1P后，再点2P来设置第二只手柄！

这个手柄插件还支持了DB25并口手柄，也就是改造的PS手柄了，当在Pad Type处选择了PSXLPT，见图三，这一大灰框便能更改了，只是在右边其它的部位便成了灰色，在Port：中选择0x378为主板设置的并口一，选



图一



图二



择0x278的话，那么就是并口二了，当然随电脑的主板设置而定吧！而其它的Pin 1、6、9可以自由选择五只不同PS手柄的焊接线位置，使之容易对应某Player的手柄，但是此处是不能自由设置Key Config的，只是它有点好处就是不必装这种改装手柄驱动就能直接使用！但是一般不推荐使用它！



使用《生化危机》系列来看看，进到游戏后，选择OPTION进入设置GAME CONFIG，设置VIBRATION为ON，开启震动功能，然后开始您的逃亡！！







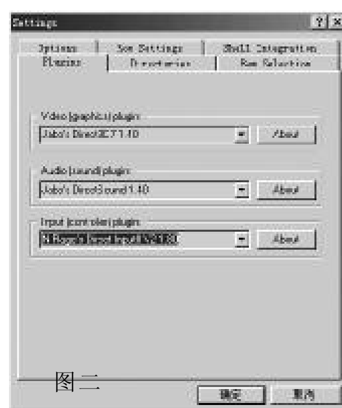
三、Project64 的震动手柄设置：

众所周知，这是目前最好N64的模拟器，它有着良好的兼容性，支持外备插件，这里就简略的说明下如果使用它的手柄插件！

其目前最好的手柄插件为N-Rage Plugin V2而且兼容了许多不同种类的震动手柄，文件名为NRage_DInput8_V2.dll，将它放进Plugin目录中，运行Project64.exe模拟器，见图一，点击Options→Settings……进行插件的选择，也可以直接按热键Ctrl+S直接进入插件的选择，见到Settings界面后，在Plugins的Input(controller)plugin：中选择N-Rage’s Direct-Input V2 1.



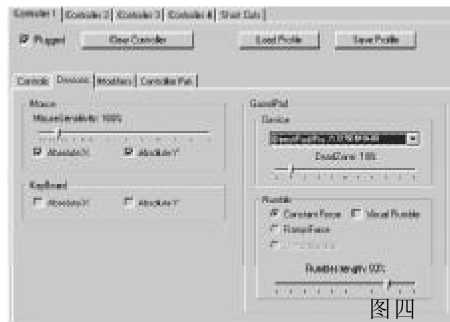
图一



图二

80便行了！

选好插件后，回到图一，点击Options→Configure Controller Plugin……进行N-Rage Plugin V2 Configure（见图三）的配置，点Devices见图四，在GamePad的Device选好震动手柄的驱动，而按手感选好Rumble项！然后点 Controller Pak见图五，在RawData前面打个钩，选择Rumble Pak！点Controls返回图三，进入手柄各键的配置，按下右上角的SAVE将其保存好！



图四



图三

使用《塞尔达传说外传64》、《山脊赛车64》等来测试，噢，非常的酷，简直完美无缺！！

塞尔达传说外传64









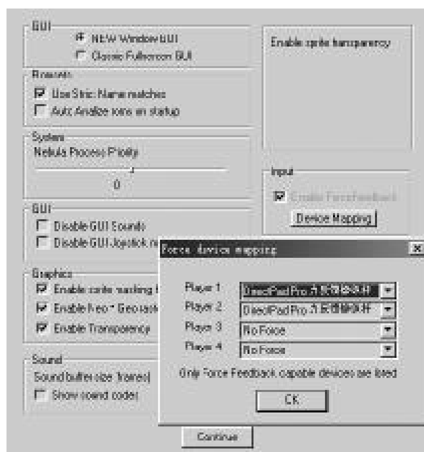




山脊赛车64

四、Nebula的震动手柄设置：

Nebula是目前最受欢迎的街机模拟器之一，设置它并不难，运行模拟器后，点击Emulation→Options→进入模拟器系统设置，在右上角的Enable ForceFeedback前面打个钩，然后按Device Mapping进入Force device mapping配置震动手柄驱动，在Player 1到Player 4中选择便行！







在游戏中，似乎只有X-Men Vs Street Fighter对应，因为其它游戏仍需要HIT文件的支持，好了选择该游戏进入后，WUUUU……从所未试过玩街机游戏也能那么震撼的！！！





五、M U G E N 的震动手柄设置：

前三期的《模拟地带》都介绍过MUGEN，但都没有介绍震动手柄的使用，但这里就补充的说明一下，改制的震动P S 手柄如何在M U G E N 中工作！

虽然新版本的MUGEN都能在游戏中设置手柄，但并不能使震动的功能打开，而接触MUGEN许久的朋友都知道怎么样去编辑DATA目录下的mugen.cfg文件，如果是刚刚接触的朋友，可能就不清楚了，只要使用W I N D O W S 自带的记事本将mugen.cfg打开就能简易的编辑了，找到以下内容，并简单的说明：

[Input]

P1.UseKeyboard=1　　1P的键盘控制台

P2.UseKeyboard=1　　2P的键盘控制台

P1.UseJoystick=1　　1P的手柄控制台，把1改为0为不使用，1P与2P只能允许使用一只手柄

P2.UseJoystick=0　　2P的手柄控制台，把0改为1为使用，1P与2P只能允许使用一只手柄

;Joystick type:

;4 - 4 button

;6 - 6 button

;8 - 8 button

P1.Joystick.type=6　　1P使用手柄的2、4、6、8键手柄的键数设定，0为默认

P2.Joystick.type=0　　2P使用手柄的2、4、6、8键手柄的键数设定，0为默认

ForceFeedback=0　　震动手柄[力反馈手柄]的使用，1为打开！

见最后的ForceFeedback=0这就是震动功能的开启或关闭了，前面有说，



把0改为1就能启动震动功能，再见下，编辑为：

[Input]
P1.UseKeyboard=1
P2.UseKeyboard=1
P1.UseJoystick=1;1 ;Note: Only one player may use the joystick at a time.
P2.UseJoystick=0
;Joystick type:
;4 - 4 button
;6 - 6 button
;8 - 8 button
P1.Joystick.type=22;6 ;Valid numbers are 0 (disable), 2,4 or 6
P2.Joystick.type=0;6
ForceFeedback=1 ;True to enable force feedback

那么改制的震动PS手柄就能正常使用了！

注意的是：MUGEN只能支持一只手柄，所以要使用1P的话，那么P2.UseJoystick必须是等于 0 ！







怎样，都知道MUGEN的震撼处了吧，如果您是真正的格斗迷，一定要玩它哦，不然会错过了一个最精彩的格斗游戏！！

噢，使用震动手柄来玩模拟器或MUGEN 是不是有另一番的味道呢！^_^



PS2模拟器



DreamPS2开发特别指南

文：李可文

本文描述PS2相关硬件的技术指标以及DreamPS2所使用的对应模拟手段。要看的爽恐怕需要有一定的计算机（RISC）体系结构知识。不过这里偶已经尽量往通俗了写了。因此本文是针对一些想自己开发模拟器玩家准备的。

DreamPS2模拟特性（一）：Emotion Engine

Emotion Engine(EE)是PS2所使用的中央处理核心。EE内部除了CPU之外还集成了DMA控制器，定时器，浮点协处理器，向量运算单元等许许多多东西。整个PS2，除了EE之外就只有两大部份——IOP（输入输出处理器，掌管CD/DVD ROM界面，手柄界面以及记忆卡等部分）和GS（图像发生器）。下面所写的是Emotion Engine的各个部分的特性以及DreamPS2所采取的模拟手段。需要读者注意的是，DreamGBC，DreamGBA以及现在的DreamPS2均是在一开始就侧重于模拟准确性的工程，在性能上可能会比较低（参见下文详述），但是用这种办法可以达到非常好的模拟度。现在我用的PC前端总线还只是100Mhz（虽然内存条都是133的），可是外边卖的现在已经都是二三百MHz了。PC如此发展下去，性能问题看来并不是很严重。闲话少说，言归正传~~

一、R5900

R5900：被SONY吹的天花乱坠的东西……简单的提一下，这个东西是运行在150MHz频率的128位总线上的。用的是MIPSⅢ架构精简指令集，支持部分MIPS IV架构的指令。数据总线宽2*64位。

1、PC Units

PC（程序指针）寄存器只有32位。另外有一个64入口的BTAC（Branch Target Address Cache）。这个是用于预测转移的地址的。支持BTAC可以使BTAC所做的转移相关读取请求能够正确地反映到CACHE去，并预测执行一条指令。如果不支持的话，就是等计算出转移地址以后照做便是。

DreamPS2 Support BTAC:YES

\+ 是完全准确模拟整个超标量流水线的前提



+ 模拟因为转移预测而对Cache及其它界面产生的影响

+ 对于转移预测失败的情况，能够消耗掉预测执行但又被取消了的一条指令

- 增加模拟器对转移指令及相关的开销

对于第三个优点的说明：因为有预测失败，所以R5900中事实有一些指令是执行后抛弃掉的。例如说在理想情况下（不考虑CACHE和总线裁决等因素），1秒钟可以执行300M条指令，但是当碰到一条转移指令的时候，就要按照预测的结果执行一条指令。如果下一步转移不是执行这条指令，预测执行指令的结果就被抛弃。由于这种抛弃行为，1秒钟内能够执行的有效指令是不到300M的。这时候的实际CPU性能就低一点。这个的好处是，假如因为这个和其他的一些原因造成一个程序在真的PS2上一秒钟只执行了250M条指令，那么完全模拟的结果是模拟器也只需要模拟250M条指令就够了，否则模拟器得跑满300M条指令。这种现象后边称为CPU拖慢 （这个……为了通俗一点……）。可惜的是这个目前对于模拟BTAC没有益处，因为被抛弃的指令按照标准做法还是模拟了一下，但是象Cache Miss等造成的流水线停滞引起CPU拖慢的时候就有好处了。因为目前没有对PS2程序中转移指令的密度和BTAC的效率做评估，所以模拟器增加的开销不明。估计不会很大

模拟器的开销增加量（0-10MAX）：2

2、MMU(Memory Management Unit)

MMU用片上高速的TLB（Translation Look-aside Buffer）为程序提供虚拟地址到物理地址的映射（当然也映射不到哪儿去，PS2里头总共就那么几兆存储器……）。MMU有96个地址页翻译入口（48对），每页的大小可以为4KB，16KB，64KB……直到16MB。TLB具体还分为ITLB（指令）和DTLB（数据），不过翻译起来是一样的，就是拿来一个虚拟地址，根据设定的页大小确定该地址属于页的那些二进制位，到表里换成物理地址的页的那些二进制位就成了，其他位（页内偏移）保留。麻烦就麻烦在每个地址都要这样换一下。

DreamPS2 Support TLB:YES

+对于BIOS或者其他一些使用虚拟内存技术的高级程序是必需的

- 对于直接使用物理内存的简单DEMO，每访问一次地址也必须通过TLB查询，比起不支持TLB的模拟器要慢一些

模拟器的开销增加量：0（模拟非简单DEMO必备特点）

3、Caches and Scratchpad RAM

CACHE

Cache单元是比较复杂的。它的作用就只是为CPU提供缓冲的指令和数据，



基本上算是透明的。很多人到这里估计首先想的是不要Cache行不行。取消Cache的模拟——或者等价于假设Cache一直工作在理想状态，要什么数据有什么——会给模拟器减轻很大负担，因为维持一个Cache的算法也不是一两行就写的完的，而且Cache界面是每条指令都要用到的（而且不止一次）。目前估计，一个完美的Cache模拟（这个还是比较容易的赫赫）运行时占据的CPU时间大概能赶上模拟半个R5900所需要的。这个的确是夸张了一点，但是目前的选择仍然是模拟Cache，不过完成之后会再写一个Dummy的Cache界面，以供需要性能的时候充数。

DreamPS2 Support R5900 Cache: YES (Can be disabled)

\+ 准确模拟所有Cache控制指令

\+ 模拟Cache Miss造成的CPU拖慢。不幸的是发生几率很低

\- 严重降低模拟器效率……

模拟器的开销增加量：8

R5900共有16K指令Cache和8K数据Cache，使用LRF（Least Recently Filled，最近最不常用）更新算法。每个Cache有两路。就是说当你拿一个地址去查的时候，可以很容易地算出对应Cache里的两个位置（一路一个）。但是具体是哪个，需要比比你的地址和Cache这两个位置里的地址是不是一样，当然也有可能都不一样，那就只好去内存读。PS2主要是靠程序对Cache进行整理和设定，其中包括可以打开和关闭某一路Cache（要是两个全关上那就崩了……）。虽然看起来也是有点无聊，但是送佛送到西天……

DreamPS2 Support 2-way associative cache relatives: YES

\+ 正确模拟关闭Cache的情况

\- 模拟器有一点效率降低，因为还要先看看哪路关上了……

模拟器的开销增加量：1

DreamPS2 Support Non-blocking Cache : NO

DreamPS2 Support Cache Hit under Miss: NO（见下面UCAB）

SPRAM

属于Cache部分的，还有16K被称为SPRAM(Scratchpad RAM，草稿内存)的高速存储器。这部分内存也通过TLB映射，使得访问SPRAM的方法和访问普通内存一样，但是这两者本质是不一样的——SPRAM的效率跟Data Cache一样。R5900的数据Cache只有8K，因此拿16KSPRAM当草稿是件很爽的事情。事实上，大多数小规模的工作都可以靠SPRAM这16K周转中间数据来完成。唯一的问题是从普通内存或者别的地方向SPRAM里面搬数据比较麻烦，要用专门的DMA。要是靠程序从外边读完了再往SPRAM里写，别的不说，16KSPRAM搬一



半你原来的8K数据缓存就全变样了，对你后边的程序访问数据是很大的影响。使用DMA灌SPRAM是完全绕过数据缓存的，因此对本来程序的执行顺畅程度影响小到可以忽略不计。爽归爽，但是用的不好就得死机，想来当年为了开发PS2机能死啃这个而早夭的PS2程序员不在少数吧……

SPRAM也是完全模拟必须要有的。当然，某些小DEMO也可以不用的说。只有用到它的时候才会处理一下，所以对不使用SPRAM的PS2程序不会造成效率降低。

DreamPS2 Support SPRAM: YES

模拟器的开销增加量：0（模拟非简单DEMO必备特点）

4、Issue Logic and Staging Registers

首先解释一下Issue Logic。R5900每个总线周期都取两条连续的指令回来。每条指令进去某个流水线，经过X个阶段(Stage)才算执行完（每个阶段又分两个Phase，这个就不提了，不然全让我给讲晕了……），X的数值根据指令类型不等，4条整数流水线的X是6，浮点流水线的以后再说。但是所有的流水线前三个阶段都是一样的——I,Q和R。I阶段（Instruction Fetch Stage）名为取指阶段，事实上只是计算出该取的指令的地址而已；Q阶段（Instruction Queue Stage）真正获得具体指令的二进制码；R阶段（Register Fetch Stage）做了一些名副其实的工作，另外就是将指令解码并分配到两条逻辑流水线中去。两条流水线的组成有些差别，因此需要判定一个指令能被指定（Issue）到哪条逻辑流水线去执行。Issue Logic就是负责这个的。如果在模拟器方面将150MHz两条超标量流水线看作是一条300MHz流水线，则Issue Logic就根本用不到了。在有Issue Logic的情况下，如有指令冲突，那么有一条指令就不能执行。例如一个周期R5900只能执行一条存取内存（Load/Store）的指令（只有一条Load/Store流水线），那么如果读进来的两条指令都是属于Load/Store流水线的，就只能执行前边那个，后边的那个呢，就放到Staging Register里存起来，等着和下个周期读进来的指令再配对。那要是所有指令全是Load/Store的呢？……那这CPU实际上就只有150MHz了。有没有这么傻的程序单论，这毕竟是一种可能嘛^_^

DreamPS2 Support Superscalar pipelines: YES

\+ 模拟由于指令不能配对造成的CPU拖慢

\- 模拟流水线的N个阶段会增加模拟一条指令的时间

\- 带来超标量相关的各种Hazard检测问题，降低模拟器的效率

模拟器的开销增加量：3（考虑到指令配对会抵消一些负面开销）

5、 GPR(General Purpose Register)s and FPR(Floating-Points Register)s

R5900的寄存器还是挺多的。通用寄存器（GPR）有32个。但是与SONY（或者说是某些电玩刊物更恰当）鼓吹的128位寄存器有些出入。整数指令只能够用这些寄存器的低64位，只有极少量MMX性质的指令是用所有128位，还只是存点东西（不是计算）而已。不过就算是这样，也已经超过PC了。浮点运算单元有32个32位浮点运算寄存器(FPR)，是COP1（CoProcessor 1，PS2的浮点运算协处理器）用的，后面再说了。还有MMU也是32个控制寄存器。不过这个就不用说了，肯定少不了就是。

6、The Six Execution Pipes

R5900的两条逻辑流水线是由6条实际的流水线组成的。这六条流水线是：两条整数指令流水线I0和I1，COP1/FPU指令流水线C1，COP2指令流水线C2（主管PS2控制），跳转指令流水线BR和存取指令流水线LS。绝大部分指令是整数运算和存取指令，两条整数运算指令基本上可以并行执行，LS指令只要不两条挨在一起也没问题。从整体上说，这个架构效率还是蛮高的。因为做了超标量，这个也是要模拟的。

7、Operand/Bypass Logic

这个是用于PS2内部运算单元为指令选择操作数的，逻辑融合在指令模拟中。

8、Refill and Writeback Buffer

WBB（Write Back Buffer）是接在数据缓存和系统总线之间的一个FIFO（先进先出）缓存。它的作用是接受并排列数据缓存对主存储器的更新，等到总线有空的时候（如果程序写的比较好，PS2的总线上各种DMA会跑得很热闹的说）将它们更新到内存里面去。在实际系统里面WBB可以提高数据缓存的速度，在模拟的系统里这种效果基本为0。但是，WBB本身的优先级很高，因此在总线空闲的时候可以马上抢到并更新，不会有缓存一致性问题，如果在模拟器端不管WBB，则可能会使DMA出现一些问题

DreamPS2 Support WriteBack Buffer: YES

\+ 如上所述，保证模拟器维持缓存一致性

\- 略微降低模拟器效率

模拟器的开销增加量：1

9、UCAB

UCAB（UnCached Accelerated Buffer），能够缓存64*2个字节。目前具体行为没有在文档里描述。据推断有很大可能是存储使数据缓存中数据失效的



新数据。这倒不是什么问题，只是目前R5900文档中提到所有的Load/Store指令均写明使用Uncache作为CCA，而不是通过TLB去决定使用的CCA。这样的结果就是，Data Cache对R5900来说完全是透明的……这也许是我个人的理解错误，但是也很有可能是SONY文档的错误，因为MIPS文档中相关位置均写明是CCA而不是Uncache。这个错误带来的另一个影响就是，Cache的Non-blocking Load变得跟没有一样了，因为所有的Load都是Uncache的。所以Cache相关的这两个特性目前无法模拟。

DreamPS2 Support UCAB: NO(Confused at the moment)

10、Result and Move Buses

R5900内部传送数据结果的总线，也没有单独的逻辑

11、Bus Interface Unit and BIU Bus

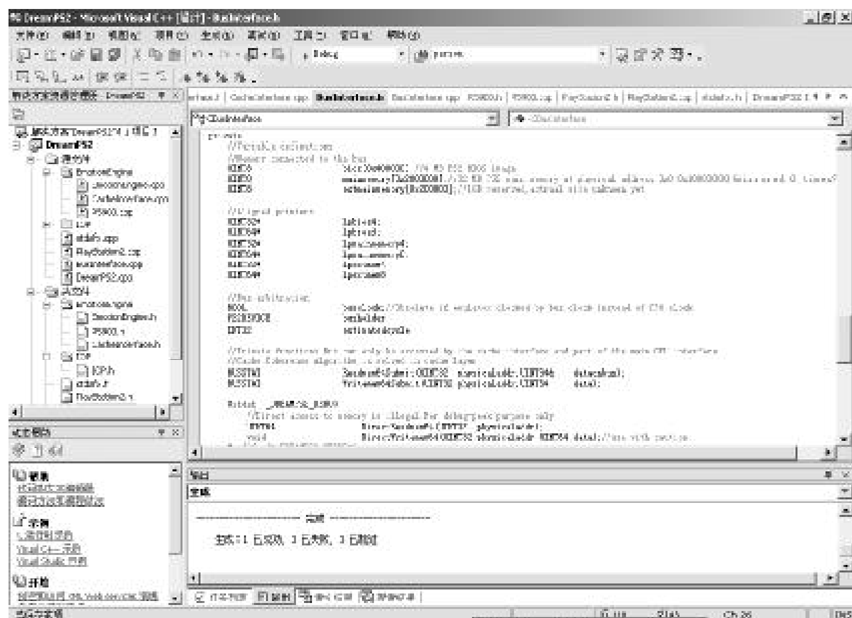
为了正确模拟各个设备对总线的占用，DreamPS2准备完全支持总线裁决等相关模拟。不过会给模拟器效率带来某些负面影响。

DreamPS2 Support BUS Arbitrary: YES

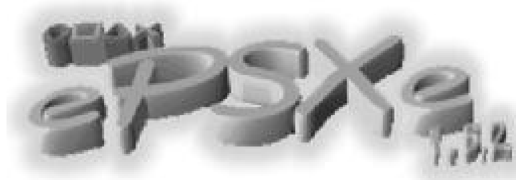
\+ 大幅度提高PS2内部各个部件的协调性

\- 降低模拟器效率

模拟器的开销增加量：5







文：Emu－Zone/微风

教程

随着VGS的停止开发，ePSXe已经成为了PS EMU中毫无疑问的王者。随着最新的1.52版的发布及PPF补丁的配合，兼容性已经成为了ePSXe骄傲的优点。插件系统也让ePSXe无论在画面和功能上远远超越了真实的PS机。能用ePSXe玩游戏并不难，但要用ePSXe把游戏表现得更完美却关系到各种配置的问题。而我这篇教程的目的，就是让大家在用ePSXe能更完美的玩各种PS游戏。

这次新版的ePSXe仍然是个“BUG修正版”，对兼容性作了不少改进，现在让我们来看看ePSXe 1.52版的新功能：

1、修正了关于1.5.2带来的一些gte错误（Porsche Challenge，Tomb Raider）

2、重写了CD-ROM编码器，现在运行不同的游戏不再需要默认的标记了

3、“subchannel read”选项被移动到它自己的窗口中，也就是光驱配置窗口 ，同时增加了一个适合于LG 852x光驱的subchannel read模式。

4、修正了从1.5.0以来一直存在的一个声音插件bug，这个bug会导致声音效果在一些游戏中重复出现而一些游戏突然静止（典型的如《龙战士系列》、《刀魂》）。

5、新支持了Nero的.nrg格式的光盘镜像。

6、SIO模拟方面的本质提高，现在将“SIO irq always on”选项从GUI 中移除了 ，但F4仍旧有用。（举例游戏：《寂静岭》、Track & Field、《合金弹头X》、《极品飞车5》（PAL制式）、Rapshody）

7、修正了ISO读取程序里面的一个bug，它会拒绝一些最后的磁道被接受。

8、Chrono Cross的补丁没用了，F7的作用变为《异度装甲》的补丁。

9、CD-ROM编码器和核心的修正，一些游戏得以运行：Theards of Fate（《晶莹之露》SQUARE做的一个像武藏传的ARPG）、NBA Basketball 2000、《玛娜传说》、Rebelt Assault 2、《铁拳2》、《洛克人X系列》、《成龙美版》、Michelin Rally Masters、Transformers Beast of Wars……

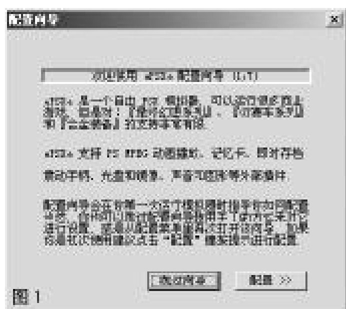


我们杂志的光盘已经附带了网友“游侠”汉化的ePSXe 1.52完全中文版，大家可以把它解压到硬盘上使用。另外要说说用ePSXe玩PS游戏的必要条件：

机器的最低配置：

配置
P200MMX及以上的CPU
64MB以上的内存
快速的显示卡(例如voodoo 2)
16x以上的CD-Rom
Windows操作系统（强烈建议用Win98）
DirectX 7a以上的版本

另外除了要有PS游戏（PS游戏光碟或制作成MINI版的PS游戏）和模拟器ePSXe外（废话……），我们还需要PS的BIOS和最新的插件包（Plugins Pack），在光盘里已经附带。


图1

初次启动ePSXe会出现配置向导窗口，（如图1）。能非常详细的配置ePSXe，不过大家不要指望在这里能配置好ePSXe，ePSXe最迷人的地方就是不断改变配置以针对不同的游戏获得最好的效果，所以大可以粗略的配置一下或忽略配置向导窗口。

如果你跳过配置向导，直接选择视频、音频或光驱配置时，会出现这个烦人的窗口（如图2）：



图2

要解决这个问题不难，只要把插件包（Plugins Pack）里面的subTsgMSCD16.dll文件解压到你所在ePSXe的根目录下就行了。

我们终于见到了主操作窗口（如图3），然而，后面却多了一个讨厌的DOS窗口，（如图4）。别急，这个DOS窗口可重要了，我们可以称它为诊断窗口，当我们在玩PS游戏时无故退出或死机，就可以通过这个窗口查看原因。



图3

下面，让我们来详细分析一下主窗口，文件（Files）和运行（Run）菜单简略的说说，不过这里有两个ePSXe值得骄傲的功能：运行PS光碟镜象和即时存档！

File：菜单(图5)

运行cdrom运行ps光碟



图 5



运行ISO运行ps光碟的iso镜像，大家可以通过工具把PS光碟做成镜象文件放在硬盘里直接运行。好处当然是无论速度和稳定性都优越过光碟，而且可以加长光驱寿命。坏处当然是：占用硬盘空间咯。^-^

运行ps-exe直接运行ps碟内的.exe文件。

运行bios运行ps机的bios，在Ps上主要是用来管理记忆卡，不过现在已经有很多记忆卡的管理工具，所以这一功能的用处不大。

更换光盘，对于多碟游戏（如FF系列）可以切换真实光碟或是iso镜像

退出

运行菜单(图6）

复位游戏
保存进度(F1)
读取进度(F3)

图 6

继续游戏：在暂停游戏后可以选这里继续游戏。

复位游戏：重新开始游戏。

保存和读取进度：游戏中可以摁Esc暂停然后在这里存或取即时存档，这好象会大幅度减少游戏难度，呵呵

终于轮到了ePSXe最重要的菜单了，这个也是我要讲的重点哦！（如图7）



图 7

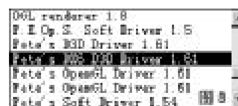
在介绍这个菜单前，我们先要把PS的BIOS和插件包（Plugins Pack）解压到相应的目录下（分别是Bios目录和Plugins）。

我们一个一个来：

第一个是配置向导，第一次启动时的配置向导可以通过这里再启动。

第二个视频配置是配置显示插件(Gfx Plugins），这个关系到模拟游戏时的画面效果。

除了Voodoo系列显卡的读者建议使用Lewpy的插件外，Pete的Gfx插件已经成为其他显卡的不二选择　（如图8），目前Pete系列的3D插件的最新版本为1.61。大家可以对照下面的表来选择合适自己显卡的Pete插件：



Pete’s OpenGL Driver	nVidia GeForce 1/2/3/4/TNT/TNT2及ATI Radeon显卡
Pete’s D3D Driver	ATI Rage 128/Expert显卡及3dfx Voodoo 3/4/5显卡
Pete’s DX6 D3D Driver	i740，SIS，G200/G400，Savage
Lewpy’s 3dfx/Glide	3dfx Voodoo 系列显卡

另外，针对一些2D游戏，建议选用Pete’s D3D Soft Driver插件，无论画面和兼容性都一流，当然这个插件对CPU的要求比较高。

选择好相应的显示插件后，点击配置进入相应的插件配置窗口，Pete系列插件的配置大同小异，这里就以Pete’s OpenGL Driver为例吧：（如图9）



由于分辨率、颜色深度（16位色或32位色）、Texture quality（纹理质量）、Filtering（纹理过滤）都关系到速度和画质，就放在一起来协调吧。由于插件内的默认设置比较保守，这里首先给出我实践而来的画面最佳配置：

窗口设置：当然是全屏，兼顾视力和气氛兼画面。^o^

分辨率（Resolution）：1024*768，什么？你的是21＃显示器！随便你选。

颜色深度（Color Depth）：毫无疑问的32 bit色

纹理质量（Texture quality）：R8G8B8A8（32位贴图）

纹理过滤（Filtering）：选5可以圆滑画面的字体等，如没有问题可以选择。（扩展系列可以移除黑边，例如爆炸时候产生的。不过效果并不很好，会出现阴影，黑边问题我们后面有解决方法哦）

显存容量（Gfx Card vram size）：为显卡显存容量，可照实填，不过自动也不错。

还有无条件选择Smart texture garbage collection

当然，上面的配置需要自己的机器够劲才行。为了兼顾速度，按取舍顺序，可以首先降低色深，降低到16 bit色配合下面的Color dithering（色彩抖动）效果也不会差多少，速度可提不小哦！如果还是慢，可以把分辨率也降下来，毕竟PS是针对电视的游戏机，作者建议是320*240（PS的默认分辨率），在我对比下，觉得还是不要低于640*480的好。还是要继续的话，就轮到Texture quality（纹理质量）了，有两种16bit贴图方式选择：1、R4G4B4A4　2、R5G5B5A1这里是建议大家选第二种，把效果并不显著的Alpha通道降低3个来弥补颜色通道，效果好不少哦！如果还是慢，这里不用调了，我们继续看下面，还有很大潜力



发挥，哈哈。

到了兼容性部分，还是表直观，我们再来一个表，当然还是最优配置：

Show FPS display on startup（是否在画面顶端显示帧数）：为了效果，还是不需要了。要看可以随时按热键（Deltete）呼出来。

Use FPS limit（使用帧数限制）：当然选，太快了，哈哈哈哈

Use Frame skipping（是否使用画面跳帧）：速度和质量选择的关键选项

Auto-detect FPS/Frame skipping limit（自动探测帧数/跳帧限制）：不用这个

FPS limit（10－200）（帧数限制，有效值10－200）：这里有个技巧，在框内添入60（PAL的标准）

Off-Screen drawing（离屏描绘）：2、标准-适合大部分游戏。

Framebuffer textures（帧缓冲贴图）：2、显卡缓冲（TNT2级别下的还是别选了）

Alpha MultiPass（Alpha多通道）：选，对于一些爆炸、烟雾之类的黑边可以很完美的解决！不过对速度有3~5帧的下降。

Mask bit（屏蔽区域）：如果选了没问题，选上吧。因为有些游戏需要这个选项，对速度没影响。

高级色彩混合：能对PS颜色进行更精确的模拟，当然选，不过对速度还是有3~5帧的下降。

在这个系列首先可以取舍的是“离屏描绘“选项，因为是对一些游戏的特殊物品才有效果，可以考虑关闭。帧缓冲贴图也是，对于一些快速旋转效果，速度不行会出现停顿，而且实用不是很大，选Emulated vram就可以加速不少。Alpha多通道和高级色彩混合关系画面效果（也可能有负面作用，例如Alpha多通道开启后对于有些游戏中的光素会出现分裂，例如镭战机）可以考虑关闭以加快速度。这里的终级加速是Use Frame skipping，考虑到游戏的流畅性，实在不行才选吧！

终于轮到效果项目：

Scanlines（抽线效果）：近似电视效果，抽线亮度值（0－255）。在2D游戏中打开，效果不错。

线性模式：开启可让游戏以三围骨架形式表现，有此特殊爱好者选。

Unfiltered framebuffer updates（更新未过滤的帧缓冲）：会降低低播放动画的质量，对于比较差的碟可以选。如果自己做的ISO播放就不用选了（硬盘还不流畅？）

Color dithering（色彩抖动）：用16 bit 色深的必选项

Screen smoothing（画面过滤）：选了会慢几十帧，不过可以在全屏模式圆滑画面。



Full VRam primitives（原始视频加速）：对多边形用纯软件描绘，会大大降低速度，当然不用选！除非你有超强CPU却没有3D加速卡。（有可能吗？）

Special game fixes（特殊游戏修正）：可对照相应游戏，勾选相应选项。

在Special game fixes（特殊游戏修正）里有个特殊选项：use pc fps calculation（使用PC帧数计算方式）。仔细找找就能找到了，有些游戏选这个速度提高非常大，不过对一些游戏会出现问题。

第三个音频设置是对游戏中的声音配置，它的重要性不亚于显示配置哦！先看看外部设置：（如图10）



图10

一般游戏除了开启音频IRQ中断，其他都选上。不过ePSXe播放动画的XA音频并不算好，可能会出现断续或跳不过，可以适当考虑关闭第二、三项。

接着是配置插件了，随着新版的ePSXe发布，最好的声音插件Eternal SPU Plugin 1.30也紧跟着发布了！这个声音插件无论稳定性，音色等，都非常不错，声音非常的饱满（最明显的是在放浪冒险里唯一能清晰表现出石头的敲击声，其他都是“叮叮”声）。如没特殊原因，建议都用这个（如图10）。我们先看看这个新版改进了哪些地方吧：

1、修正了GUI(图形用户界面)

2、修正了配置选项

3、改进了界面

4、改进了编辑选项

5、增加&修正了“异步模式”的新界面

6、移除了“Move Vag position method”选项

7、修正了“实时配置窗口”

8、修正了“线性和计时”的处理

9、改良了XA声音的处理

10、改进“等待XA缓冲释放”的处理

这个声音插件的默认设置已经适合大多数游戏了，如图（11）：



图11

如因为速度关系导致声音出现断续，可考虑适当增加声音缓冲，不过这样的话可能会出现声音延迟建议用



16。一般选为线性输出就OK了，对于有些游戏选异部输出的平滑模式可以得到很好的效果，配置高的建议选。曲调可以改变游戏中声音的低、高音量。勾选显示实时配置窗口可以在游戏中显示这个配置窗口随时供调整。对于特殊游戏修正可适当对应玩相应游戏勾选。

在这里提一提的是，在保证帧数稳定，图像平滑的情况下才能得到好的声音。模拟器自带的声音插件在玩FF系列时很不错，声音很震撼，而且速度也是最快的哦，大家可以试试！

说到ePSXe光驱配置的插件，只有一个选择是最令人满意的，那就是ePSXe CDR ASPI Core 1.5.2(适合Windows95/98/me)；Windows NT/2000系统的就选：ePSXe CDR WNT/W2K Core 1.5.2. 最新版是1.5.2没有的朋友可以去这个网站http：//www.ngemu.com/psx/plugins.php下载.当然有人会问这么多插件为什么要选这种？简单答案是：实践证明一切。

要模拟PS光驱，首先打开ePSXe主程序，选择配置→音频配置，光驱配置介面（如图12）：



图12

看起来比1.5.1版简洁很多，但其实只是隐藏在配置项里面罢了，选择好插件后点击配置进入介面，如图13：

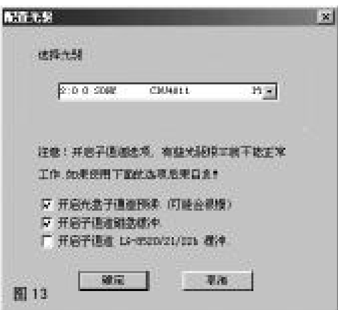


图13

选择光驱：就是选择你的光驱所在盘符，可能你有虚拟光驱、刻录机等，不要选错了喔。

如果开启子通道选项，某些光驱可能会出现不能正常读取数据，否则后果自负?一般是不会有问题的，如果真有问题那就不选嘛！

第二项一定要选的，因为可以加速及稳定光驱到磁盘的数据传输，玩游戏时就会感觉得到选和不选的区别了。第一项是开启读取光驱子通道（可能会很慢喔！）第三项是开启子通道LG-8520/21/22b缓冲.如果你是LG-8520/21/22b这种光驱就选它吧。

现在可以把你的PS碟放入光驱了，点击文件->运行 CDROM开始旅程吧！

虽然可以直接用PS碟玩，但速度就比不上ISO镜像文件了，有人又会问什么是ISO镜像文件？怎么才能制作？这里就简单说一下ISO吧：就是把PS碟中的文件1：1复制成一个文件存在你的硬盘里，也就是能比光驱更快的读取数据而不会有延时，玩起游戏就更流畅了。要制作ISO你可以用CDRWin or WinOnCD这两个

软件，具体用法这里就不说了。^-^

至于BIOS文件选择上，建议大家选择1001或7502版的BIOS，个人比较倾向7502。这也是作者使用的BIOS版本哦！当然也有特例，例如新出的实况2002就要求5500的版本，重要的是大家多试，说不定问题就出在这！

配置网络游戏选项可实现互联网对战，够吸引吧，目前支持网络的插件只有一个：CyberPad 。而且支持SOKET5协议的代理服务器，当然要联网玩PS游戏对双方的网络都要求比较高，不然出现两边都胜利的情况就……。

记忆卡的选择就不用我多说了吧？



图14

手柄设置的界面也非常直观，需要注意的是游戏的模拟、数字控制方式 。当出现不能控制的情况下，可以用F5在模拟、数字间转换（如图14）。另外一个小技巧是，可以把主机和副机分别设置成模拟和数字，这样就控制就方便多了。^-^

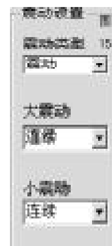


图15

一般街边买的接打印口的仿PS手柄选择禁止使用就能正常。至于使用震动手柄的读者，可以通过调整震动方式以达到最符合自己的感觉。（如图15）

最复杂的配置菜单已经完成了，大家现在是不是已经有些不耐烦了啊！别急，剩下的还不是小菜一碟，呵呵。

在选项菜单里，新版的ePSXe已经取消了SIO的选项，因为通过改进已经不需要了，不过我们还是可以通过F4来打开和关闭SIO IRQ。

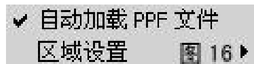


图 16

有一些游戏必须使用PPF补丁才能运行，大家可以把下载的补丁放到ePSXe目录下的Pathes目录里，选择“自动加载PPF文件”会在开始游戏中自动加载补丁。对于区域设置选择自动就可以检测出游戏的制式了。（不过有些得手动选择一下才能运行）

另外ePSXe专门增加了一“修改”菜单，放置了一个修改编辑器（如图） ，可以把自己收集到的PS游戏的金手指在这里使用，当然也可以自己用编辑器搜索，而且有些具有保护的游戏（例如：《恐龙危机1》），可以通过这里填作弊码运行。



图 17

终于大功告成了，希望我这篇文章能让大家能玩好自己手上的PS游戏，更希望让大家能发挥自己的DIY精神，在不断修正、研究ePSXe中获得无穷的乐趣。由于时间关系，很多地方不能详细说明，大家可以发信到 daodo@163.net和我交流哦！



ePSXe FAQ常见问答

译者：Emu-Zone/涂炭

ePSXe使用前的准备

运行ePSXe需要有哪些文件支持？

首先，你得有这个模拟器，你想要用的插件和PS BIOS。前两个你都可以在http://www.emu-zone.net/找到，BIOS文件是受版权法保护的。得到这3部分后，就可以开始配置你的模拟器了。



哪个GPU插件最适合我？

总的来说，兼容性最好的插件是Pete’s soft GPU plugin。当你是用其他插件遇到显示不正常的时候，可以使用这款插件试试。



以下是个插件与流行显卡的最适列表：

3dfx Voodoo 2→Lewpy’s Glide plugin

3dfx Voodoo 3→Pete’s D3D (DirectX 7)或Lewpy’s Glide plugin

3dfx Voodoo 4/5→Pete’s D3D (DirectX 7)或Lewpy’s Glide plugin

ATI Radeon→Pete’s OpenGL plugin

ATI Rage 128/Expert→Pete’s D3D (DirectX 7) plugin

nVidia GeForce 1/2→Pete’s OpenGL plugin

nVidia TNT/TNT2→Pete’s OpenGL plugin

Matrox G200/G400→Pete’s D3D (DirectX 6) plugin



其它→Pete’s D3D (DirectX 7)



如何选择合适的CD-ROM插件？（左图）

在任何操作系统中，建议你首先考虑ePSXe’s internal CD plugin，如果出了问题的话，可以考虑使用Pete的作品。

有一点需要提醒的是在使用win2000的时候，你可能需要ASPI驱动程序，这个东西你可以在http://www.mydrivers.com/找到，或是在Emu-Zone的论坛里插到相关的帖子。更详细的内容我们下面会提到。

如何选择合适的声音插件？(右图)



以下是个简略的插件性能列表：

ePSXe SPU Core 1.5.0 速度快，性能也较好，但还是有些问题，总体来说已经不错了。

Pete’s DSound SPU 这是个使用最新SPU接口技术的音频插件，性能不错。

Null2’s SPU 1.35 逐渐的成为最好的SPU插件之一，推荐。

Eternal SPU Plugin 1.20 如果你的机器性能最够好的话，推荐使用这个，效果十分出众。

如何选择合适的BIOS?

每个BIOS对游戏的兼容性都略有差别，使用ePSXe的时候就要考虑BIOS的选择问题。ePSXe已经经过了使用SCPH-1001和SCPH-7502这两种BIOS的测试，总的来说使用这两款BIOS时性能比较稳定，推荐使用。

关于ePSXe

这款模拟器的作者是谁?

程序员们总是不大愿意抛头露面。你听到的最多的可能是_Demo_这个ID，他是最好的SNES模拟器ZSNES的作者之一。另外两个人一个叫calb，一个资深的程序员，写过类似的SNES模拟器，另个一叫Galtor，是个模拟界的新人，但在编程方面可是十分的老道。

我想要玩的一个游戏不能运行，我怎么才能使它跑起来?

在放弃一个不能运行的游戏之前，确实是有些东西可以一试的。

首先，你可以换个插件试试，没有任何一款插件可以对应所有游戏。我们建





议你选择Pete的GPU插件作为你的视频插件，因为Pete的作品有着最良好的兼容性。或者，你可以试试看关闭MDEC有没有效果，有些游戏是在播放片头动画时定版的。如果你是在使用一个ISO玩游戏的话，使用Daemon Tools试试看是不是好些了，因为有些游戏的ISO只有在这个工具的支持下才能正常运行。有些报告中也提到了更换BIOS使得游戏运行。接下来，看看系统是不是在读盘，如果不是的话，换个CD-ROM插件试试。如果还是不管用的话，你可以尝试游戏补丁，这个功能在ePSXe的Cheat里可以通过load实现，有些游戏是要求特别的运行环境的。再有，你可以试试在启动ePSXe时加参数-cdtiming或是设置在CD-ROM时激活Enable Accurate CD-ROM Timing功能。如果还不行的话，你就只能期待下一个版本了，但，由于这款模拟器是免费的，所以不要像个lamer一样给作者写信要求某某游戏在新版本中得到支持。



哪个BIOS与ePSXe兼容性最好？

经过测试，我们发现SCPH-1000，SCPH-5000和SCPH-5005与ePSXe不兼容。我们建议你使用SCPH-1001和SCPH-7502这两款BIOS，它们在测试的时候表现最好。

我可以对某个版本(如日版)的游戏使用另一个版本(如美版)游戏的patch吗？

很遗憾，这是不行的，每个patch只对应特定的版本。

ePSXe支持游戏过程中换盘吗？

ePSXe是支持换盘的，可以在file→change disc中实现。

如何才能看到游戏的帧数(FPS)？

大多数GPU插件支持热键激活帧数显示功能，通常默认的热键是在游戏中按Delete。

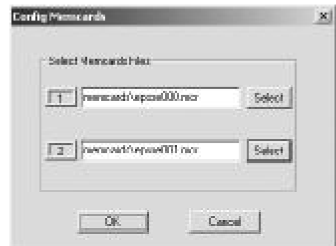
选择Run BIOS的话可以放CD吗？

很遗憾，这个功能还没有得到支持。

使用VGS的时候，我是用Daemon Tools来玩ISO的，使用ePSXe的话，我应该用什么东西呢？

用ePSXe的话，可以使用其内建的Run ISO功能。但使用Daemon Tools的话会得到更高的兼容性，所以建议你还是使用Daemon Tools的好。





我可以用ePSXe玩D版游戏吗？

鉴于sony本身都无法100%的抵御D版，为什么模拟器不能使用D版？你甚至可以直接用ISO。

游戏中遇到的典型问题

玩有些游戏的时候，为什么按键不起作用？

你可以通过激活在misc菜单中的SIO IRQ always on选项使手柄再度正常工作，或是在游戏中按F4。

为什么ePSXe总是卡住，但是在不同的地方？

ePSXe对系统的总线输出速度很敏感，这就意味着如果你给你的电脑超过频，ePSXe有可能会频繁的死机。如果你的ePSXe总是死，但不是在同一个地方，那很有可能是这个原因导致的。

为什么我总是遇到在DOS窗中出现的MCI错误提示？

遇到MCI错误，或是黑屏，你可以升级你的ePSXe，或是使用内置的CD-ROM插件，根据你的操作系统而定。如果你不想这么做的话，可以通过禁用CDDA试试(在config→sound下)。

为什么启动后只有黑屏？

见上一个问题中关于CDDA的内容。

我可以使用即时存储的功能吗？

ePSXe是支持即时存储的。在run→save state下，存储的热键是F1，读取的热键是F3,按F2键可以换slot。不是所有的插件都支持即时存储功能的，主流SPU都支持，GPU的话，以下几款是确定支持的：

Kazzuya’s Software GPU

Knack’s Software GPU

Lewpy’s Glide GPU1

Pete’s GPU

为什么震动功能不能用？

只有在analog/digital模式下，震动功能才能正常工作，analog模式下则不能保证。

ePSXe启动时有哪些可选参数？

启动时加参数-help或是-h都可以看到部分命令行参数列表，加-hdev可看到debug参数的列表。

为什么我升级了ePSXe后手柄却不能用了？

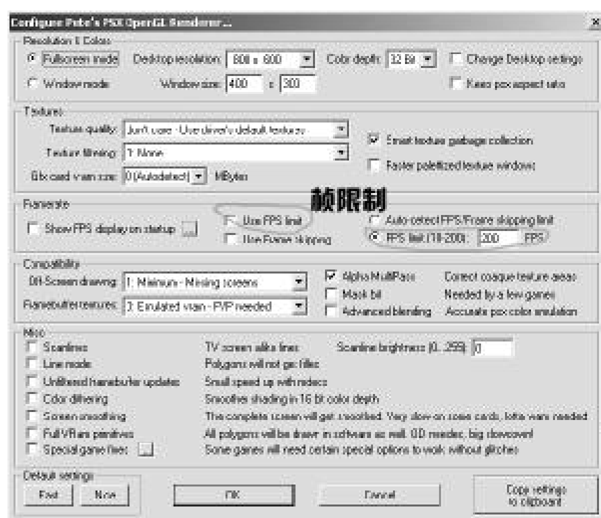
首先，确定你的DirectX的版本是7.0a或是8.0a，因为7.0和8.0有输入方面

的错误。或者你也可以删除ePSXe 在注册标中的主键HKEY_CURRENT_USER\Software\EpsxeConfig，然后重新对ePSXe进行设定。

为什么使用ePSXe的时候，有些游戏手柄就可以用，而有些就不行？

参见上一个问题。

ePSXe运行速度太快了，我怎么能让它慢下来？[图如下]



如果你使用的是Pete’s GPU，可以激活Use FPS Limit功能，然后设置你希望的帧数。NTSC制游戏的话，通常帧数为60，PAL的通常为50。

如果你使用的是Lewpy’s Glide GPU，选择FrameRate Limit，通过Custom调节。

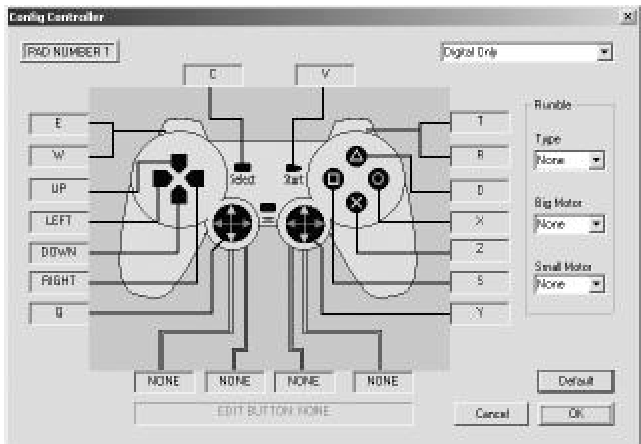
ePSXe的cheat功能支持GameShark/Action Replay的金手指吗？

使用外部程序是可以的，而ePSXe的cheat并不是为此而设置的，它是为寻找内存地址而设置的。如果你想用GameShark的金手指的话，可以使用[PEC]，它可以从http://pec.emucheater.com/下载到或是在http://www.emu-zone.net/找到。

为什么我无法在有多张光盘的游戏中使用save state功能？

当玩有多张光盘的游戏时，如果你想save state，你得先插入第一张光盘，然后做个即时存档。当读取时，插入你玩的那张(不再是第一张)，然后读取即时存档。

插件的问题



我用的是Voodoo3显卡，为什么当设置Pete's GPU为nice时模拟器死了？

当设为nice时，插件设置色深为32位，而Voodoo3不支持16位以上的色深。你需要手动把色深调成16位。

我操作系统使用的是win2000，为什么CD-ROM不能正常工作？

见“使用前的准备”中的“如何选择合适的CD-ROM插件？”这个问题。

我把Null2's plugin放到了plugin目录下，为什么没有在列表里看到它？

Null2's SPU是需要VB6运行库的WinME, 2000已经自带了，而Win98没有。

技术性问题

ePSXe使用的3D接口技术是？

鉴于ePSXe使用PSEemu Pro的插件系统，它支持所有重要的接口技术：OpenGL, Direct3D, 3Dfx's Glide和纯软件模式。

ePSXe可以使用VGS或是bleem的记忆卡吗？

从1.0.1版开始，ePSXe就可以使用这两款模拟器的记忆卡。但还是建议你使用ePSXe默认的格式。

ePSXe支持硬件抗锯齿功能吗？

ePSXe是支持硬件抗锯齿的，只要你用的是使用硬件加速的GPU插件。但鉴于PSX并不支持图形过滤技术，使用这种技术的时候可能会有错误。

我怎么知道我用的BIOS的版本？

用写字版或其他文本编辑器打开你手里有的BIOS文件，在最下面你会看到版本号，格式为X.X YY/YY/YY (Z)。其中：

X是BIOS的编号, 比如说2.2

Y是BIOS的日期, 比如说12/04/95

Z是BIOS版本, 比如说J是日版



模拟器游戏联网 高级教程

作者：Emu-Zone/anjin

目前模拟器游戏的联网功能，一般是靠“Kaillera”来实现的，Kaillera是什么呢？大家可以到其官方网站http：//www.kaillera.com获得详细的介绍。简单地说，Kaillera是使模拟器能够通过因特网（及局域网）进行联网游戏的一种工具。联网游戏功能是目前模拟器的一种大势，目前大部分流行的模拟器都集成了Kaillera联网功能，这使世界各地的广大模拟玩家彼此通过网络进行联网游戏的梦想成为可能（Kaillera网站主页的标题栏上就豪情万丈地写着“Kaillera - The world’s biggest Arcade!”）。

本文对Kaillera如何实现联网功能的技术背景不作详细讨论，大家感兴趣的话可以到其官方网站的FAQ栏目或论坛上了解，本文主要关注在模拟器中使用Kaillera联网功能以及创建游戏服务器的方法。对于广大模拟器玩家，如果你是模拟器菜鸟，那么通过阅读本文，相信你可以比较顺利地掌握模拟器联网游戏的方法；如果你对模拟器联网游戏已经有所了解并且有过实际联网经历，本文还指出了在联网时的一些注意事项，使你能够更好地进行网战。下面我们开始进行介绍，Ready，Go!

Kaillera实际上包括一个客户端以及一个服务器端程序，客户端通常已经被集成在模拟器中，而服务器端则是一个单独的程序。在使用方法上，简单地说，假设网络上的一台服务器上运行了Kaillera服务端程序，那么服务端程序就进入就绪等待状态，接受来自网络上各个客户端的连接请求；如果某个玩家使用模拟器自带的Kaillera客户端登陆进此服务器后，他就可以在服务器上创建自己想玩的游戏，等待其他玩家的加入，或者加入其他玩家创建的处于等待状态的游戏。

Kaillera支持多种流行的操作系统和模拟器，不失一般性，本文以中文Windows 98（SE）操作系统下，目前联网时最常用的模拟器Win Kawaks为例进行说明（其他模拟器的操作方法大同小异）；同时为了保持时效性，本文以均以当前最新的版本进行说明（Win Kawaks的版本为英文1.43版，Kaillera Client客户端版本为英文V0.90版，Kaillera Server为英文V0.86版本）



联网客户端教程

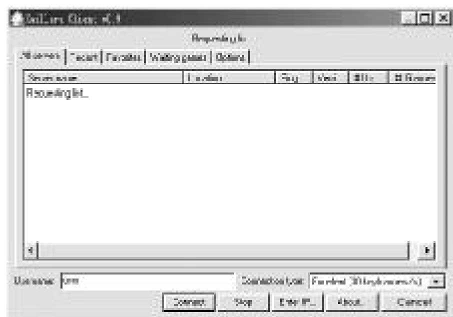
在因特网上，假设游戏服务器已经存在，那么绝大多数玩家将为客户端的情况，下面一步步地说明在因特网上客户端进行联网的具体操作步骤（局域网的情况附带说明）

1、首先，要实现通过因特网进行联网游戏，你必须先将你的PC机连接到因特网上（废话！），这里以大多数玩家使用的ADSL宽带上网方式为例，假设你已经处于上网在线状态。



2、启动Kawaks模拟器准备联网（如果之前你已经用Kawaks在本地开启了游戏，那么你需要暂停游戏才能进行下一步的联网），如右图所示：

选择菜单项：File→Start netPlay，这时将出现Kaillera客户端的登陆界面，如下图所示：



对此界面略加说明如下：

最下面的Username是填写你自己在联网时的用户名ID；Connection type为连接类型，一般建议使用Excellent类型；整个界面的主体有5个页面，分别是All servers（当前在线服务器列表），Recent（我最近登陆过的服务器）、Favorites（我最喜欢的服务器）、Waiting Games（当前处于等待加入的游戏列表）、Options（选项），下面我们将逐步说明一下各页面的具体情况。

3、All servers当前在线服务器列表

在前面，当我们选择Start netPlay开始进行联网后，客户端就开始向http://www.kaillera.com网站请求当前所有登记的服务器的列表，并将列表显示在客户端的All servers（当前在线服务器列表）页面上，以便网友选择自己想进的服务器（kaillera网站是如何知道当前在线的服务器及其状态呢？原来服务器端程序运行后，就会自动到kaillera网站上进行登记，并定时向网站刷新服务器上的状态，如服务器当前在线人数、当前创建的游戏数等信息）。

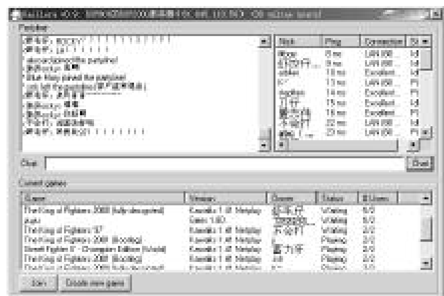
经过一段时间的刷新后，当前所有在线服务器的列表都会显示在客户端窗口上（如果kaillera网站有问题，则发生取回列表错误，但如果知道服务器的IP，仍可靠服务器IP地址来连），正常时如下图所示：



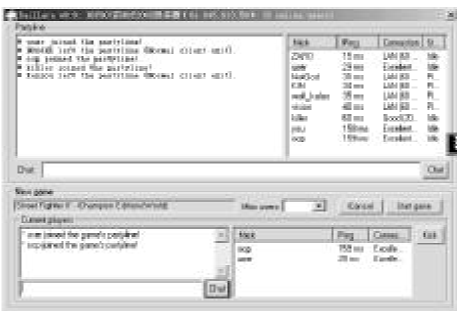
这里我们主要关注一下此页面中的ping值栏。关于ping的含义，具有一般网络知识的网友都能理解其意义，为一般阐述，这里我们姑且把ping值通俗地理解为你的机器与服务器之间的网络响应时间，单位为ms（毫秒）。很显然ping值越小代表网络速度越快，联网游戏的效果也将越好，不容易掉线；反之ping值越大则联网游戏的速度越慢，也容易掉线和出现不同步的现象。一般来说，ping值在50ms以下可以取得比较流畅的联网效果；50～100ms其次，可能会有少许画面跳帧或延迟的感觉；至于ping值平均在150ms以上的玩家，就基本不用再奢想在此服务器上进行联网游戏了，因为速度太慢了，还是选择就近服务器或升级小猫到宽带吧，哈哈。

（Tips：你所看到的ping值实际上只是一个当时的瞬间值，并不代表一段时间内总维持此状态，例如有时某个服务器由于瞬间拥塞，你刚好碰上，ping值就可能会很大；此外不同的游戏对ping值的要求也不一样，有的游戏如真侍魂在ping值为100ms左右也可以取得流畅的效果；同时游戏联网效果也与机器的性能如CPU主频、内存大小有一定关系，机器性能越好越有益）

4、登陆服务器



我们可以在列表中选择自己想进入的服务器，如“KOFBOY的KOF2000服务器”，我们的参考可能是此服务器的ping值显示也够快，游戏较多，玩家较多。双击此服务器条目或点击“Connect”按钮即可登陆进入服务器，登陆后的界面如右图所示：



最下面一栏（Current games），就是服务器当前已经创建的游戏列表，其中状态处于Waiting等字样的游戏，表明某个游戏尚未开始（可能正在等待加入）；而处于Playing状态的游戏则表示游戏已经开始，此时就不能再加入了。

你可以在服务器上创建自己想玩的游戏并等待其他玩家的加入，方法



是点击“Create new game”按钮，选择你所想玩的游戏即可。例如，创建街霸II’游戏，并等待其他玩友的加入。

如果确认大家都已经准备好，可以开始游戏，那么你就可以点击“Start game”按钮开始游戏（点Cancel则取消游戏）；如果你不想跟某个玩家Play（或在游戏中有特殊情况），那么你可以在此游戏内的聊天窗说明一下情况，当然你也可以将某个加入的玩家Kick踢出去（不过为避免影响玩家感情，最好还是不要随便踢人喔）。

在游戏中，游戏创建者将作为1P，加入的玩家为2P。

你也可以加入其他玩家创建的，处于等待状态的游戏，方法是选中你想加入的处于等待状态的游戏，点击“Join”按钮（嘿嘿，动作要快喔，要不然就会被别人抢先一步了）。但注意前提是你必须使用与之相同类型（版本号可以不同）的模拟器，以及相同的ROM set，否则你是无法加入游戏的，或者在加入游戏开始时会出错自动跳出（Drop form game）。

另外，使用汉化模拟器的网友需要注意，如果模拟器汉化时将ROM名字也一并汉化为中文了，那么你在创建游戏后等待别人加入时，很可能其他网友是无法加入你的游戏，因为多数网友用的是英文ROM名，ROM名字不一样是无法加入的。

如果你总不能加入其他人建立的游戏或者无法创建游戏，那么一般来说，你可以先退出联网状态，在本地先玩一下，确认本地是否可以执行游戏，ROM路径等是否设置好、按键控制设置是否正确等。

界面左上窗口为公共信息窗口，是一个公共的的信息发布栏，例如你可以招呼别人加入你的游戏。这里需要注意的是，公共信息发布是广播方式的，要意识到你所敲的每一个字，都会发送给服务器上的当前所有用户。可以想像，当用户多时广播信息量是很大的。因此请各位玩家在服务器上要有公德心，不要过于频繁的刷屏（聊天时也建议开个Chat游戏房间来聊），否则会使服务器瞬间流量过大而拥塞，容易引起游戏掉线，对大家都没有好处。

5、至此，你应该已经知道如何用客户端进行游戏联网，此外，关于客户端的一些使用注意事项如下：

1. 建议使用V0.9及以上版本的Kaillera client，有几个好处：

(1) 网络超时(TimeOut)的时间比较短，在发生断线后，一般5~10秒就可以提示出错而正常返回，而V0.84的版本在断线后几乎需要1～2分钟才能返回，期间处于吊死态。

(2) 0.9版增加了Recent（最近登陆的服务器）列表，这样，如果你要重新快速进入某个网站，可以直接在Recent页面中选择服务器进入，而不必重新刷新全部服务器列表。

(3) 0.9版增加了离开服务器时，个性化的退出签名，在Option页面中，Quit



message中可设置个性化的退出信息，例如填“我先闪了”等有趣的退出留言。

(4) 如果想使用较老版本的模拟器(其自带的Kaillera client的版本较老)，而又想使用较高版本的Kaillera client，可以尝试一下将高版本的kailleraclient.dll文件覆盖老版本文件(注意先做备份)。

2. 在联网格斗时，如果知道服务器的IP地址，可以直接输入IP来登陆，点击“Enter IP”按钮后，填入服务器的IP地址即可（端口号可不填）。在www.kaillera.com发生故障而无法取回服务器列表，就可以靠这个来实现P to P联网了（由于是点对点，速度上也可以快一些）。局域网内玩家的联网可以使用这种方法。

3.在联网游戏时，“Connection type”，最好双方选择一致，一般选择Excellent(30 keyframes/s)感觉效果比较好。

4.在联网时，一般双方的video视频设置最好保持一致(个人认为kawaks最佳的效果是video blitter选择normal，同时Zoom windows 选择100% 的1 x窗口， 使游戏画面大概象香烟盒大小左右的小窗口模式，这样感觉速度较快，画面也较精细)。如果联网时双方的视频设置不一样，例如另一玩家使用隔行扫描或两倍窗口甚至全屏，那么在联网时就很可能会影响游戏效果：虽然网络速度足够快，但是在游戏时，会发现游戏人物的动作很“粘”，会感觉慢了半拍或跳帧，玩起来很不爽。

使用FBA时，建议类似上面kawaks的设置，同时需要适当拉伸一下窗口，使游戏画面聚焦在中央香烟盒面积的小窗口上。

5.在联网游戏时，不要启动Combo宏（一键出大招）或cheat（除非双方都起同样的cheat），否则一般会引起不同步。不过Kawaks在联网时已经自动禁止了。

6.在网战时，如果中途要退出游戏，需要注意双方退出时，某一方不要退得太快，否则会使另一方吊死，应该是在你自己drop from game后，需要等待另一人也drop from game后，再left game。

7.某些版本kawaks，在设置游戏的键位控制时需要注意一点：刚设置完键位控制并保存到ini文件或保存为缺省配置后，不要立即直接开始网战（这时键位配置在网战时会无效的）。应该是设置完保存后，先退出一次kawaks程序， 然后再启动kawaks进行网战，以后就OK了。

8.如何实现观战？在网战中，如果你想亲眼看看两大高手（或好友）对决，怎么办呢？ 方法是，让两大高手先进入游戏，先不要开始游戏，处于 waiting 2/2的状态，然后你作为第三个加入后，这时再开始游戏，最后进来的那个人就可以观战了。不过还有一个前提是，大家的网络速度都需要够快，否则会在一定程度上影响联网效果。



9.WIN98下如果在联网信息窗口中汉字显示为乱码，可以这样规避解决：随便敲几个汉字，然后退出此服务器，再进去，就可以看到正常显示汉字了。

10.目前FBA的一些版本，有的玩家反映在联网时无法聊天，其实是可以的（只是可能有BUG而不方便）。方法是敲t键，然后接着输你想输的字，英文和汉字均可以，输完后回车，信息即可以在游戏中的聊天窗口中显示了（注，不是游戏画面）。不过，在你敲字的过程中，你是无法看到你正在敲的字的，只有回车后才能看到。

11、某些防病毒实时监控软件，在zip文件被访问时会进行文件病毒检查，虽无大碍，但是会影响Loading Game 的速度(ROM都是*.ZIP啊)，将此类实时监控暂停，Load就会快多了（经测试，用Norton诺顿防病毒实时监控无此问题）

12.使用0.9版本的客户端，若在刷新服务器列表时，出现“非法操作”的提示，可以有两个办法解决：

（1）退出模拟器，将C：\windows\kaillera.ini文件删除，再重新运行模拟器启动Netplay，让其重建此文件，这样似乎一般可以解决此问题（有时需要多试几次）。

（2）如果还不行，要不就先换为低版本的kailleraclient.dll 文件吧。

联网服务器端

前面我们已经讲述了客户端的使用方法，下面我们再详细说明一下服务器端程序的用法，其实还是比较简单的。

如果你一直羡慕别人开的服务器，自己也想小试牛刀，或者觉得当前的服务器的速度太慢的话，那么你完全可以很容易地创建自己的模拟器联网服务器，招呼你的好友或其他玩友来你的服务器玩。当然，如果是作为“公众”服务器，要想容纳更多的玩家的话，你的机器的性能和网络带宽需要足够好，最好是P4 256M以上，再加宽带专线啦，否则你的服务器会瘫掉的；如果你只是和好友两个人连连，一般的机器配置也是基本可行的啦。

前面已经说过，Kaillera服务端为一个单独的程序，你可以到www. kaillera. com下载服务器端程序，下面我们以0.86版本的服务器版本为例子，说明创建模拟器联网的方法。

1、从www. kaillera.com下载客户端程序压缩包（Windows版），解压后我们可以看到就三个文件，其中kaillerasrv.txt为说明文件，kaillerasrv.exe为服务器端的执行程序（为控制台界面）；而kaillerasrv.conf则为服务器端的配置文件，实际上创建服务器的主要工作就是对此配置文件的定制，只要设置好kaillerasrv.conf后，以后直接运行执行程序就可以了。

2、下面我们对kaillerasrv.conf配置文件说明如下，为便于说明，这里将配



置文件的全文中附下，需要我们重点关注的部分作了中文说明，其他一般不动的则不再说明。实际上配置很简单，大家一看即明：

（笔者注：文件中分号‘；’表示为注释说明行）

; Kaillera server config file

; ServerName can be up to 64 characters long.

ServerName=你的服务器名称

; Location can be up to 64 characters long.

Location=你的服务器位置

; URL can be up to 128 characters long. (ex：http：//www.mysite.com/)

URL=http：//www.mysite.com（你的相关网址）

MaxUsers=10（本服务器最多人数限制为10人，你可根据实际情况设置）

Port=27888（端口号，可使用此默认值，无须改动）

; Set Public to 0 if you want to run the server on a private LAN

Public=1（一般设置为1）

; Use this parameter if you want to manually specify your server’s

; IP address or leave blank for automatic

; (ex：IP=154.253.21.56)

IP=（你的服务器的IP地址，例如154.253.21.56）

; Messages flood protection（服务器的刷屏速度限制）

; FloodMsgNb is the max. number of times a same message has to

; be received in FloodMsgTime seconds.

（如下的设置为：在3秒钟内，相同内容的消息允许出现的次数最多为5次，超过这个限度的刷屏者将会被自动踢出服务器，防止某些恶意刷屏行为，哈哈）

FloodMsgNb=5

FloodMsgTime=3

Minimum ping restriction (in ms)（ping值的阈值限制，例如如果你想让服务器只允许ping值在150ms内的玩家加入的话，就可以将MinPing设置为150， 0则表示无限制）

; 0=disabled

MinPing=0

; Maximum connection setting restriction

; 0=disabled, 1=Bad, 2=Low, 3=Average, 4=Good, 5=Excellant, 6=LAN



MaxConnSet=0（一般设置为0）

; Message of the Day（设置登陆服务器欢迎词，当有网友登陆到服务器时，他会首先看到欢迎语言，增加了人性化的亲近。每个MotdLine可以写一行话，若最前面加分号‘；’表示此行被注释），例如：

; Note that you can stack "MotdLine" options

MotdLine=欢迎来到我的服务器，请不要过多的刷屏

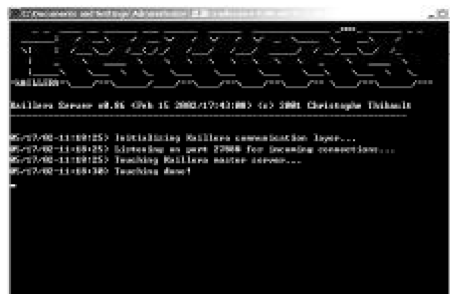
MotdLine=同时欢迎访问我们的网址 http：//www.mysite.com

; AllowWebAccess (1=yes,0=no)

AllowWebAccess=1（一般设置为1）

; End of Kaillera server config file

3、配置文件设置完并保存后，确认你的服务器已经连上因特网，启动服务器端的执行程序kaillerasrv.exe即可，如图所示：



若显示Touching done，则表示服务器程序已经跟http：//www.kaillera.com网站登记成功。此时，你可以自己用客户端程序来刷新服务器列表，确认自己创建的服务器是否出现在列表中（注：如果kaillera网站有问题，则服务器程序将无法在网站上登记，将会显示Error Touching信息，但如果客户端知道服务器的IP，仍可靠服务器IP地址来连）

如果你自己用客户端登陆你自己的服务器（在同一台机器上），那么你登陆的ping值将一般为0ms，哈哈，很爽吧。

若要退出服务器程序，方法是按Ctrl+c。

如果是局域网内建立的服务器，那么你可以告诉网络内的其他玩家你的服务器的IP地址，那么其他玩家输入服务器IP地址登陆进来即可。

一些其他注意事项：

1.在设置Kaillera服务器时，配置文件kaillerasrv.conf中的服务器IP地址可以保持为空不填，其好处是如果你的IP地址是动态分配的，就不用每次起服务器前都要根据当时机器的IP地址来更改配置文件了。

2．服务器端最好设置刷屏的速度限制，建议在配置文件中设置小些，如FloodMsgNb=3 ，FloodMsgTime=3。另外不要频繁的join/left服务器，这样会使服务器变慢，也容易导致其他gamer掉线。

至此，你已经创建了你的模拟器联网服务器，一起尽情网战吧，哈哈。



永远的彩虹之RAINE模拟器

文：EMU-ZONE/CJK

序　此篇文章是CJK自RAINE忽然宣布停止开发的时候写下的，而模拟器的使用还是写得很详细的，且又因为各个模拟器爱好新手来说，读此篇东西还是很有帮助的，于是它就出现在EMU-ZONE杂志上了咯！！当然此篇东西所对应的RAINE模拟器版本号是028A的DOS版，不过它又完全适用于目前最新的WIN32和DOS版！！

备注：这篇东西出现时，最新的 EMULATOR-CHEAT 1.65 版本已经支持了 RAINE 的金手指了！

—— Emu-ZONE：PULUTION

什么是RAINE ？

RAINE是一个模拟器，它主要模拟用M68000、M68020做CPU的街机板，TAITO主机板就是他们的主要对象，除此之外，JALECO、NMK、TECMO等知名的街机板他们也能模拟。最初的RAINE只能模拟一个叫“Rainbow Islands”的游戏（1987年Taito的游戏，dumped by Aracorn/Romlist），现在的RAINE能模拟很多好的、新的游戏了！！！！V0.28A可模拟的游戏就多达252个（很多值得怀念的游戏哦^-^）。





因为模拟CPU和声音芯片需要耗费大量的时间，所以，象大多数的模拟器一样，RAINE尽可能地使用已有的模拟引擎，RAINE使用以下的模拟引擎：



CPU模拟：
M68000：Neill Corlett’s Starscream 68000 emulator
M68020：Based on Bernd Schmidt’s UAE 68020 emulator
Z80：Neil Bradley’s MZ80 emulator
M68705：Richard Mitton’s static recompiler

声音芯片模拟：
YM2151：Jarek Burczynski
YM2203：Tatsuyuki Satoh
YM2610：Tatsuyuki Satoh and Hiromitsu Shioya
YM3526：Carl-Henrik Skaarstedt （or via SB OPL）
YM3812：Carl-Henrik Skaarstedt （or via SB OPL）
M6295：Hiromitsu Shioya
M6585：Richard Bush
MSM5205：Hiromitsu Shioya

安装ROMS

注意：因为这是模拟器，模拟器是不带游戏的，在玩之前，你必须拥有正确的游戏ROM。

ZIPROM支持：象大多数模拟器一样，RAINE也支持ZIP方式的ROM读取，ZIPROM型式节省大量磁盘空间，高度推荐大家使用！



ROM路径：你可以通过模拟器界面或配置文件配置4个不同的ROM路径（如图右），（当你在CD-ROM或局域网上使用游戏ROM就非常有用）

具体做法：点击“change game”，然后“dirs”。跟着打入ROM路径或使用浏览（点击长方形按钮）。

界面使用

PLAY GAME：没什么好说的，但点击之前，你必须选择了游戏。



CHANGE GAME：选择你要玩的游戏，第一次玩时要输入ROM的正确路径，选AVAILABLE，再LOAD就行了。

CONTROL SETUP：还用说，当然是控制器选项啦，没它怎玩游戏！里面支持的摇杆可多了，最令人兴奋的是：有PSX、SNES、N64等手柄的支持（不用模拟键



盘了）可惜的是PSX驱动在一些机器上有BUG

SCREEN SETUP：选择屏幕分辨率、屏幕旋转、图象优化、调整FPS（即游戏速度）

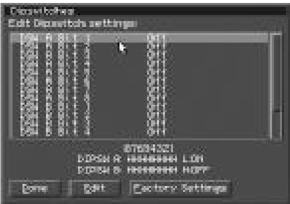
SOUND SETUP：记得配置这项啊，否则就没声了

QUIT RAINE：EXIT



游戏设置选项（右图）

Reset：模拟器重启，你的游戏记录将要丢失！建议RESET前保存。



Dipswitches：这个选项允许你去修改当前游戏的DIP开关。

什么是DIP呢？DIP就是类似街机板的硬件开关，它的作用是调整游戏的难度、命数、投币等，DIP开关不是每个游戏都有，如果你修改了它，你必须RESET它才起作用！



Action Replay：这是金手指系统（游戏作弊），看右边的 “Action Replay”CHEATING。

ROM Version：这是Taito机板的特性。1987以后的Taito roms，它们使用ROM中的一个字节去定义机板的语言版本，这主要有两个语言版本：



日版：通常以“this game is for use in Japan only”版权信息开始，游戏过程的文字是日文的

美版：通常以“this game is for use in America only”版权信息开始，游戏过程的文字是英文的。几乎所有的美版游戏都以“winners don’t use drugs”标题作为游戏的开始画面。

“Action Replay” CHEATING：这是一个简单的“Action Replay”形式的游戏作弊系统。大多数的家用游戏机都有这样的选项。RAINE的作弊形式分成了两个窗口，一个是代码编辑，另一个是代码搜索。

代码编辑

在这个窗口你可以：

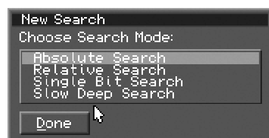
- 使用/禁止作弊
- 编辑作弊代码



- 删除作弊代码
- 增加新的作弊代码

代码搜索

在这个窗口，你可以找到新的作弊代码，想进行搜索，请点击new search，然后选择一种搜索模式。准备好搜索后，点击continue search进行搜索。以下有4种搜索模式：



Absolute search：

-搜索绝对字节数值。

-搜索命数等最有用。

Relative search：

- 搜索字节数值之间的不同点。

- 当绝对搜索失败时用它，比如游戏的储存的命数开始为ASCii 0x30或显示的命数比实际的多1或少1。请紧记你输入的数字是与显示的不同的，如输入0x01（+1），若不行，换0xFF （-1）试试。

Single Bit search：

搜索单一位数的数值。

使用在状态标志上。

Slow deep search：

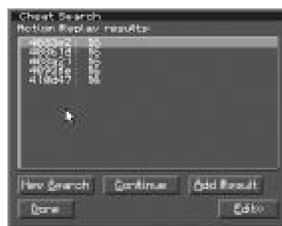
搜索以下的数值改变：

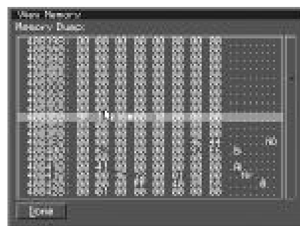
```
new byte == old byte,  new byte != old byte,
new byte >  old byte,  new byte >= old byte,
new byte <  old byte,  new byte <= old byte
```

使用在搜索计时器或其它模式不能找到的时候。用这种模式去找出无敌计时器是最合适不过的了。



搜索结果显示在listbox上，当结果多于512个时，只显示512个结果。你可以双击结果去打开该结果的内存位置，它们是以*..*方式显示的，因此你可以容易地分辨它们。





基本控制

基本游戏控制键：

0：截图 （名字为 raine???.pcx）
F2：记录游戏
F3：选择记录卡位（10个卡位）
F4：读取游戏记录
F11：模拟器数据显示（5种模式）
PGUP：增加跳帧（当设置为自动跳帧时不起作用）
PGDN：减少跳帧（当设置为自动跳帧时不起作用）
HOME：增加CPU执行
END：减少CPU执行
ESC：回到模拟器界面 （模拟器界面存在时退出到操作系统）
TAB：回到模拟器界面
P：暂停游戏

暂停游戏时的键：

UP：屏幕上翻 （假如游戏显示大于你的屏幕）
DOWN：屏幕下翻 （假如游戏显示大于你的屏幕）
LEFT：屏幕左翻 （假如游戏显示大于你的屏幕）
RIGHT：屏幕右翻 （假如游戏显示大于你的屏幕）



ESC：回到模拟器界面 （模拟器界面存在时退出到操作系统）
TAB：回到模拟器界面
P：取消暂停

默认的游戏键：

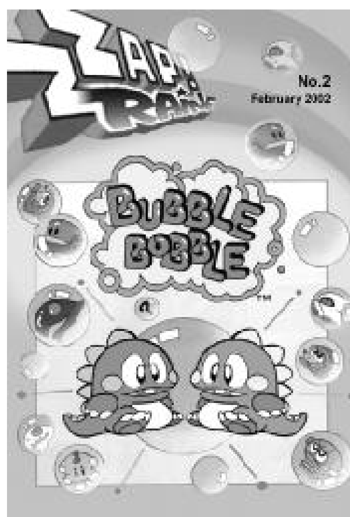
模拟器界面：control setup/change keys>
3：Coin A
4：Coin B
T：Tilt
Y：Service
1：Player 1 Start
2：Player 2 Start
UP：Player 1 Up





S：Player 1 Up
DOWN：Player 1 Down
X：Player 1 Down
LEFT：Player 1 Left
Z：Player 1 Left
RIGHT：Player 1 Right
C：Player 1 Right
B..M：Player 1 Buttons
Q..E：Player 2 Buttons

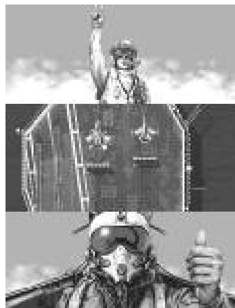
杂项：
CTRL+ALT+END：紧急退出 （随时可以使用，但是非常可憎）
F3－System机板
Taito F3－System机板的游戏特殊控制键：
F5：开关BG0图层
F6：开关BG1图层
F7：开关BG2图层
F8：开关BG3图层
F9：开关Sprite图层
F10：开关FG0图层
F12：开关Pixel图层（假如已使用）



CONFIG文件
raine.cfg：raine 设置文件
games.cfg：设制、dipswitch、rom版本设定等
cheats.cfg：包含游戏的作弊代码
bonzchip.cfg：包含模拟c-chip的设置
注：当raine.cfg和games.cfg不存在是它们会自动生成的，当你在操作界面上增加作弊代码时cheats.cfg回自动保存的。

关于RAINE
现在RAINE已经停止发放新版了，如果现在的RAINE0.28A真是最终官方版的话，我们这些模拟器迷，特别是老街机迷会很伤心的，因为它还没有完善，好玩的





F3-SYSTEM机板虽然可以模拟了，但还不是模拟得很好，而且还没有声音。还好，现在一些RAINE FANS 已经在延续她了，现在版本号是V0.28H，她修正了原官方版的一些BUG（如：修正一些射击游戏的屏幕走位）和增加了几个原来不能模拟的游戏，可模拟的游戏已经超过256个!但她有个缺点，就是LOADING时间比原版长很多，希望以后能有所改善，在这里我们只有期待了。

RAINE是由一个叫RAINE TEAM的小组开发的街机模拟器，主要作者是：Richard Bush （Antiriad），其实他的制作经历并不平坦，这是他的机器配置：

- Pentium CPU
- 16Mb of ram

在制作期间，他的硬盘坏了，制作不得不停下来，这时许多FANS给予他很大的帮助，特别是硬件的帮助，在他的文档里记载着帮过他的人：

NaMc0送他2x16mb内存和6GB硬盘

MaxMax1，Nemesis1和Sigurour H. Olaffsson送他p2-233 CPU和主板

Prophet of Retrogames送他Sidewinder Gamepad

Malcolm Laurie给他买研究用的机板和一个ATX机箱

Glenn Hagon送他另外两条16mb内存

Mario Silva，Razoola & Pincushion Man 帮他备份数据等

如果没有这些朋友的慷慨，我们看到的将不会是现在的RAINE了!











如何用Emulator Cheats 查找作弊码（一）

◆文:/Emju-Zone/YDmis

现在我为大家讲讲用Emulator Cheats（简称EC）查找作弊码的方法。

我们先来看看本例程需要什么工具：

1. Emulator Cheats V1.64
2. 模拟器软件VisualBoyAdvance 0.8
3. 游戏ROM Castlevania Circle of Moon（GBA上的大作-恶魔城-月伦！！）



以上工具都可以在Http://WWW.EMU-ZONE.NET中找到的！本例程查找的目标就是无限心数！

首先运行模拟器VisualBoyAdvance读入ROM文件，运行后如右图的所示的。红色圈住的地方就是我们查找的目标了！！现在就运行修改工具EC，在最下面的图标中点击VisualBoyAdvance的图标，表示要对VisualBoyAdvance进行修改，然后点击作弊码查找，介面就像下图那样的。



现在就可以正式开始查找作弊码了，从游戏中看到的心数是25个，那么查找的数据就是25了！接着在左图红色圈住的地方输入数值25并点击蓝色圈住的按钮，即可开始查找了！

就这样找到地址共有36个之多（当然我找到的个数和大家找到的个数有可能不同的）。但地址太多了，需要进一步的查找，已便减少一些无用的地址！但要怎样做呢？大家可以先玩玩游戏，使游戏的心数变化！这个嘛，我相信大家都会做到吧^_^



当吃了一个心后，总心数变化26个！（如图右）





既然心数变化了，在ＥＣ中就输入新的值来查找了，在红色圈住的地方输入新的值２６并点击查找。如左图所示

嘿嘿～～大家看到了没有！现在就只有一个地址了。接下来就试着改变地址的值，看看刚才找到的地址是不是正确的。在左图的介面中，先点击找到的地址（蓝色圈住的那个），然后点击点击添加到表格就会弹出一个窗口，在此随便输入一个值如２００，然后按“确定” 按钮，这样就可以锁定该地址了。如右图所示



接下来就看看游戏中的心数是否有变了，当切换到游戏介面后，看到心数就成２００了！呵呵～～就这样就完成一个简单的查找了！是不是好简单呢？真是这么简单的喔！＾_＾



游戏图（左图所示）也一样，心数变成２００了！

最后要将找到的地址写成一个ＣＨＴ文件（这是ＥＣ专用的作弊码文件），只需修改这个文件的内容，就能随时改变修改的数据了！以后就直接使用这个文件的内容，不用再找该地址了！这样方便大家使用和交流一下查找成果！！＾_＾

ＣＨＴ文件的内容如下：

[无限心数]

ON=02563C,C8

[GameInfo]

Name= Castlevania Circle of Moon (GBA-0007)

Ｓｙｓｔｅｍ=ＧＢＡ

Ｔｅｘｔ=恶魔城-月伦，单人动作游戏!

这样就完成的ＣＨＴ文件的内容了，将其保存为以扩展名ＣＨＴ的文件放进ＥＣ修改工具目录下的Chnchts的子目录下。点击ＥＣ介面下的搜索新.CHT按钮，就可以在请选择游戏名称中看到刚才加进去的游戏名了！！

查找心得：常用的查找方法就这么简单的，适用于那些以数值显示游戏。不过有些游戏看到的数值比要查找的数值是不同的，如游戏中显示出只数为３只，但用３开始查找这样有可能找不到。这时可以改为用２或４开始查找，每死一只后用减１的方法再找就会找到地址了。



查找作弊码（二）

看过是上编文章后，大家对用ＥＣ查找有些认识了吧！可能不少朋友会问到那些没有数值显示的游戏如何查找啊？好！那就要用到低级查找方法了，现在就讲讲如何查找以能源柱显示的游戏吧！

来看看所需的工具吧：

1．Emulator Cheats V1.64

2．模拟器Final Burn Alpha 2.50

3．游戏ROM Warriors of Fate（CPS1的经典大作三国志-吞食天地II）

以上的工具也可以在http://www.emu-zone.net中找到的！！



运行模拟器 Final Burn Alpha并读入游戏ROM进入游戏后，就如右图那样生命值是最大值的。

接着运行ＥＣ修改工具，这时ＥＣ的对应的模拟器是的Final Burn这就是模拟器Final Burn Alpha前身来的，然后点击作弊码查找进入查找的页面中！

在开始查找前先了解一下ＥＣ在低级查找时所用命令吧：

命令	功能(XX是十进制数值)
？	查找时初始化数据
！	数据变化了
＝	数据和上次一样
－	数据比上次查找数据减少了
＝	数据比上次查找数据增加了
＞ＸＸ	查找小于ＸＸ的数值
＜ＸＸ	查找大于ＸＸ的数值

了解表格中的命令后，就可以正式开始查找了！在查找目标中输入“？”并按下查找按钮。“？”表示什么啊？从上面表中可以看到是低级查找时初始化数据，也即是说要进行低级查找了！

从下图所到的那样，第一次低级查找共找到地址是65536个，是相当多的！所以一定要进行下一步的查找！



为了进行下一步的查找，那就要改变游戏中的生命值了。改变生命值这个好容易了啦，那就让小兵小卒打一下吧！！等找到地址后……嘿嘿！有得它们好看的！

当受到功击后，生命值就变化了！如图3所示：

既然生命值变化了，那么在ＥＣ中也要输入新的命令了！在查找目标中输入“！”表示要查找的数据变化了。也许大家会问到，生命值不是减少了吗？输入“－”查找不就可以了？事实上确实可以用“－”来查找的，这样查找要比用“！”来查找快些的。但我建议大





家第二次查找时还是用“！”来查找，因为有些游戏的生命值是用双字节来保存的，如果它的值刚好是256时（即十六进制就是100了）当在第一次用“?”查找时，初化值为是0了，如果第二次还用“-”查找最后还是找不到正确的地址了！所以还是用“！”查找比较完全！



经过第二查找，找到地址有几百个以上！还需继续查找了。这时为了减少些无用的地址，在不伤生命值的情况下可玩一会儿游戏后，在ＥＣ中输入“=”来查找。这样就减少好多不必要的地址的。但一定要注意不要给那些兵卒打伤喔！

万一给兵卒打伤后，就不能用“=”查找了，应改用“-”继续查找！主要记住只要生命值变就用“-”来找，生命值不变就用“=”查找，这方法一定无错！



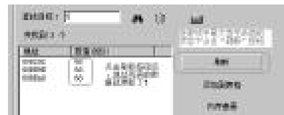
经过重复查找几次后（最后找到地址不能再减少为止）这样就不用再找了，再找下去也是浪费时间的！因为找到有三个地址，所以要逐个地址改变它的值来试试！看看哪个地址才是正确的地址！

要怎样才能修改地址的值呢？细心的朋友可能还记得上一例程中用到锁定的功能来改变地址的！那么现在当然也可以用那种方法啦。不过在本例中我教大家用另一种方法，这种方法只是改变地址的值，而不是锁定地址的值的，这种方法就是使用ＥＣ自带的内存编辑功能了。使用方法是先点击要改变的地址，然后点击“内存查看”，如左图所示的那样！



这时会切到另一个介面的，在光标停留的地方，随便输入一个新的值后，再回到游戏的看看是否有变化！这样三个逐个试过后，只有地址 ＢＥ９Ｅ改变后，游戏中的生命值才改变！说明这个地址才是正确的地址了！

由于游戏中的生命值是能源柱来的，我们不知游戏中的最大值是多少的。那么如何才能知道游戏中的生命值最大值是多少呢？要知道这个值可以先故意让敌人打死一只，当角色出来后在ＥＣ查找介面中。点击“刷新”按钮后，地址列表中的数据就更新了！如右图所示！



现在终于知道了生命值的最大值是十六进制68！

接下来，就是写个ＣＨＴ文件将找到的地址保存起来啊，至于如何写在这我就不说了！！

查找心得：关键在第二步的查找命令，好多游戏都是用双字节来保存的。如取用上述方法会少走一弯路的！！^_^

FinalBurn作者Dave专访

Conducted by LordEvilElmo

译：CareFey

编者按

关于Dave不用多介绍，从最初的SEGA类SYSTEM16底板模拟器FinalBurn的登场，成功模拟了SEGA称雄一时的冲破火网系列，还成功的解决了该类底板所使用的数字DSP的模拟问题，除了冲破火网，像OutRun一类的名作都先后复活了。特别的，FinalBurn所支持的Power Drift硬件是模拟器历史上第一个368K CPU协作案例，这实在是技术上的一大突破。以及后来与Cps2SHOCK的Razoola配合，史上第一个模拟CAPCOM CPS2底板，Dave要模拟界里也近乎于成为了神!目前Final Burn 最新版本是v0.517，以及另一个模拟器DEGA（SEGA MASTER SYSTEM和GAME GEAR模拟器）

J：记者

D：DAVE



J:这只是一次很简短的采访，我只问了些大家最想知道的东西：）

D:嗨，你好，最近过得如何？我有一首最新的hip－hop单曲，“Funky EmuChicken”就要在周一发售了……哦，见鬼，这是模拟器访谈，不是公众访谈，你知道的，我总是把它们搞混……

J:你是准备继续FB的开发吗？还是又像上次一样，只释放出一个新版本，就又蛰伏很长的时间？

D:这次更新可不仅仅是那些出于我个人喜好而作的小更动，也许在那次“事故”过去几个月，事情已经逐渐平息了下来后的现在，放出新版本会容易些吧；）

FB的进度一直以来都不是很有规律。比如说，当CPS2的模拟由Raz的努力而第一次变得似乎可行的时候，我真可以说是疯狂的在工作。可是当我受到越来越





多的恶意的信件之后，整个工作彻底的慢-下-来-了。所以我不知道——我想你可以预见，当超级摩纳哥GP解译成功以后，会有类似的事情发生，可我想总的来说，事情会逐渐趋于沉寂的。

J:在这次灾难之后，是什么使你又回到编写模拟器这项工作中来的？

D：我想这是因为：我从来就没有真正的停下过！从来没有！从我4岁的时候就开始了！2年以前是FB，然后是DEGA的项目，然后是VGM格式，然后回到FB，然后是另一个项目，再后面是一些对FB的小改进（出于个人的用途）。FB可真的是一个很艰巨的工作，好像作为FB的作者这件事情本身比写FB的程序还要难些。那时候我没什么事可做，可我想我能再对FB做些改进。



J：现在FB已经远远落后于KAWAKS、NEBULA、甚至是FBA的派生版本了，你会把所有这些缺点补完，然后修正那些还不能正常运行的游戏么？



D:我也不确定——我猜我大概不太注意自己的不足，也许只是因为我搞不定那些该死的精灵图层问题罢了！

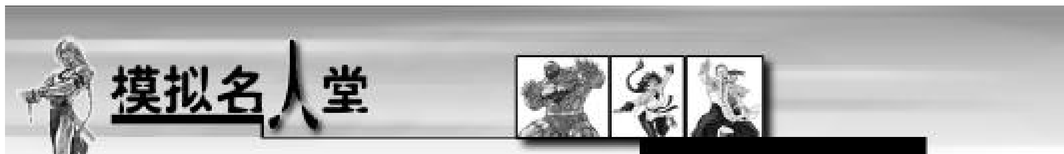
J：为什么CAPCOM的游戏列表还是不完整呢？？

D:我只想全神贯注于少数几个条目，而且要保留所有的驱动是在时间很麻烦的事情……加入一个新驱动要耗去差不多一个小时的时间，这实在是个很琐碎的工作。做完了也只是让游戏列表加长而已，而如果我从来不玩这个游戏，那又有什么意义呢？



我比较倾向于找出那些有点乏味的东西，然后把它们编译出来。不过如果我会用到某个游戏，我会把它加上。我没有花时间加入更多的CPS1条目，虽然老游戏VS新游戏是很有趣的……

实际上编译的过程已经够糟糕的了，因为





那些SEGA和CAPCOM驱动！

J:我们会不会见到SEGA游戏的更多的进展？

D：我希望如此，我希望能够让Thunderblade和Out Run正常运行，还想加上Golden Axe。

J:考虑到FBA小组已经取得的巨大进展，你会不会在FB里加入其他系统的模拟？



D:System 16和After Burner有些不同，所以我正在做这方面的工作，把它加进去。另一个我想加入的是Gauntlet的驱动，因为我正在搞一个新的6502模拟器，可我也不知道这会有多难。

J:将来的FB会有什么新功能？

D:不知道！我正在试制一个视频覆盖插件（初步代码在源代码里有），很想弄成功，不过它现在还不完整。

J:你以前从没对FBA的工作表过态，你究竟对他们怎么看呢？

D:我没有？我怎么觉得我很久以来一直在赞美他们！你没听过的话，就现在听听好了：# Team FBA = cool guys! #（FBA小组是些很酷的家伙！）

J:你还有其他的项目么？

D:有的。

J:没有其他想说的话了？

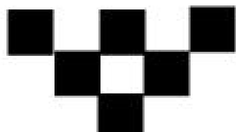
D:Bonza（大的，壮丽的，优秀的）

没什么道理，我就是想说而已。

听上去很有趣。







MAME 专区

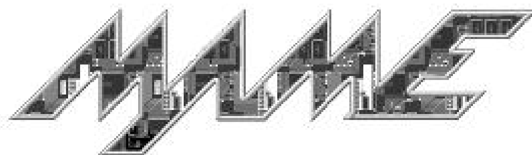
MAME 专区

责编小记：

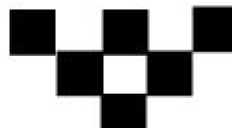
长久以来养成了那么一个“坏习惯”，一想到玩模拟游戏就习惯性的打开MAME，一直想为MAME写些什么……终于，这个专栏满足了我的愿望。在做这个专栏时一直犹豫不决的是，是以介绍最新支持的MAME游戏为目标去做还是以对MAME游戏的那种怀旧的情绪去做？最终，我还是选择了后者。毕竟，MAME带给我最多的是感受，也带领我回到对游戏充满幻想和痴迷的儿提时代。希望这个专栏也能让大家找回过去那段失落的回忆。

小时候，我们的天堂在哪里？作为一个在家里不算乖的孩子来说，毫无疑问会选择街机室这种地方。黑暗的二十几平方的小黑屋里，门口坐着统治这里的BOSS。当我们颤颤惊惊拿出省下来的早餐钱买下一个小铜币，挤进拥挤的人群中，在旁边看大半天直到觉得自己已经完全理解了怎么操作，然后把满是手汗的铜币颤抖的投入币孔，然后度过心跳超过120下的几分钟，然后对自己说，明天我一定可以打得更好！所有这些，构成了我们小时候不可磨灭的回忆。记得那时候，心里只有一个梦想：长大了，一定要把一架真正的街机买回家。然而，长大了，所有的这一切这些都已经是失落了的记忆。直到有一天，我发现了MAME……

责编：微风　　E-MAIL：daodo@163.net



MAME！全称Multiple Arcade Machine Emulator（多类型街机模拟器），是模拟界毫无疑问的的王者。MAME在1997年发表0.1版，在MAME教父Nicola Salmoria的领导下，目前已经拥有100多个程序员为MAME提交和完善游戏驱动。甚至是唯一一个拥有专职CODER的EMU，到现在的0.60版为止，已经支持了3507个游戏，是支持最多游戏的模拟器。



MAME小组在模拟界已经是和神差不多的人，在介绍MAME前，有必要说说MAME的思想，MAME是定位于以精确模拟、完整的文档为目标的！这也是MAME游戏兼容性的保证，所以，要玩好MAME的游戏，一个强力的CPU比一块昂贵的显卡要重要得多。

同时，MAME是模拟器界少有的完全开放源代码的模拟器之一，任何人想对MAME进行修改的话，只要同意把自己修改后的代码公开，MAME小组就允许他对MAME加以改进并自由发行。基于这种特性，其他的程序员便可以自由的利用其源代码为蓝本编写出各种增强版本的MAME，这也就解释了现在各种MAME百花齐放的情形。所以，我们这期会教大家编译出拥有自己特色的MAME哦！

MAME目前最新版本：0.60

标题："Attack of the PROMs"了，

标题意义：这个版本对许多游戏ROM的PROM（存储色盘的ROM）进行了修正。

本期MAME焦点游戏

基于MAME的完美主义和无差别模拟精神，做这个小栏目就是为了向大家推荐新版的一些我觉得好玩的游戏。我把它们按类型分开，希望大家喜欢这个栏目，也希望大家可以把自己觉得好玩的游戏推荐给我哦！^-^



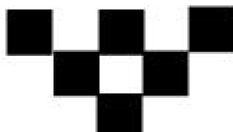
动作ACT：

如果说0.59版的模拟第二代彩京游戏是STG的一个大丰收版，那么0.60版就是是属于一个ACT大丰收的版本。

1、首先是在星云大师（Nebula作者Elsemi）的帮助下，David Haywood终于送上了初步的支持Oriental Legend(西游记)的IGS's PGM驱动，这意味着只要IGS的游戏ROM一个接一个的解密，MAME在驱动支持上已经是完全没问题的了。

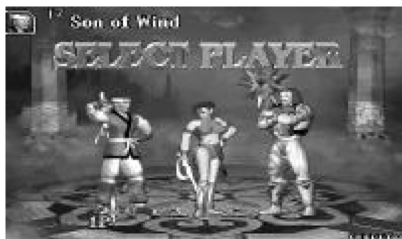


2、接着当然是MAME本版的重头戏，也是我最期待、最喜欢的游戏之一：Shadow Force(变身忍者)！而且MAME模拟这个和“电精II”一起被誉为不可能再出现的超经典ACT一点也不含糊，继David提交了游戏驱动后，老大Nicola立马为它完善了声音驱动和颜色校正，也就是说，我们在MAME上能play到完美的“变身忍者”，喜



欢ACT的读者做梦也会偷笑吧！（反正我是!^^）

游戏简介：在后面还有一篇完整的游戏介绍和超详细的出招表哦！



3、最后一个ACT：Legend of Silk Road(丝路传说)。看名字就知道是个比较中国化的游戏。画面采用了3D建模的方式，非常不错。并且声音也被模拟了，ROMs中有一个是dump坏的,不过玩起来是完全没问题的！^-^

游戏简介：典型的中国武侠式ACT，又是一个主角、壮男、美女式的。（这几乎成了ACT的标准了），有完善的三段出招系统和连击系统，还有大型的魔法必杀。值得骄傲的是有多线程剧情和过关动画！这版只是给“变身忍者”盖过了它的风头而已。



射击STG：

1、nmk16驱动下的两个超经典飞行射击游戏Black heart(黑之心)和Mustang(野马战机)在Kamel提交了保护补丁后已经可以玩了，这两个游戏RAINE已经支持了，想不到RAINE骄傲的东西最后还是要被MAME吞并。



2、Hyper Duel

这是个机器人的横版射击游戏，有些类似于“超时空要塞”，操作感觉非常不错。

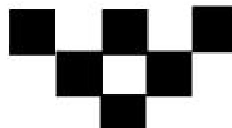
游戏简介：拥有很有特色的操作，A、B键分别是飞机的射击键和变成机器人的射击键，机器人火力强大不过控制和速度都差。取消了放保护的形式和采用了能量条以增加攻击力，而且还有护航机，很有特色啊！而且画面也很华丽，可以说是这次STG系列的主打。

至于其他的MAME新游戏,不在本焦点范围，我们光盘已经附带了全部新版本MAME的ROM，大家可以自己去尝试自己喜欢的好游戏！



MAME本月极品游戏鉴赏
变身忍者

这是日本Technos 1993 的作品。相信比较大



些游戏龄的读者都会知道这个游戏，当年可以说是疯狂的痴迷这个游戏。当年放学后的必玩之作，在模拟界和“电精”系列一起被誉为不会再有的经典ACT。这版的MAME几乎完美的模拟了这个游戏，我们杂志的光盘里已经附带了模拟器和这个游戏的ROM，这么经典的游戏你又怎么会错过？



游戏系统：

这个游戏出生在街头霸王2横行的游戏年代，不少地方吸收了SF系列的招术系统，甚至在游戏中不少敌我角色有SF上人物的影子，对于一个ACT来说，这不能不说是一种创新。而且也是我玩过的ACT中键位最多的一个，采用了FTG的六键系统。感觉和每个敌人对打就象是来了一场格斗，所以这个游戏可以说是FTG型的ACT了。^-^



既然命名有“变身”两个字，当然有其特殊的地方。 这就是这个游戏最值得骄傲的系统——附身。也就是说，可控制的角色包括了所有的敌方角色，而且这些敌方角色拥有一套自己的招术系统！！（小型BOSS虽然不能附身，但也可以通过修改来使用哦！）有个敌方角色和SF的老大VEGA（警察）实在太象了，包括必杀和普通招哦！呵呵。





其他方面无论是16K色的画面和剧情，都让我们难以相信这竟然是一个93年的游戏。^-

出招系统：

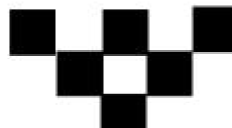
这个游戏最大的乐趣就是在于华丽的

必杀和熟练的操作，我就为大家提供一份最详细的出招表吧！至于攻略，我想不用吧…^&^

主要角色			
角 色	招术		简介
Kai	旋转棍	→↘↓↙←+P	我最喜欢的角色，格斗动作超华丽，而且有点象孙悟空。技术型玩家的首选！
	连打	连摁P	
Tengu	冲摔	←→+P	典型的壮男（机器人），摔技超强。有虐待倾向的读者建议选用！
	旋风拳	→↘↓↙←+P	
	高摔	近身↓↑+P	
	超高摔	敌人硬直后，近身+P	
	空摔	敌我都在空中，跳跃中近敌时P	
Koyote	冲滚	←→+P	实用型角色，虽然是狼，但我怎么看都象是SF里的野兽。
	倒旋腿	→↘↓↙←a+K	
	插头	近身↓↑+P	
	空摔	敌我都在空中，跳跃中近敌时P	
Blunet	刀气	←→+P	唯一的漂亮MM，招术非常象龙，特别是那招旋风腿。唯一具有两段跳的角色。
	旋风腿	→↘↓↙←+K	
	空摔	敌我都在空中，跳跃中近敌时P	
	另外原来在街机上有升龙刀，在MAME支持的2.0版里我却使不出来，难道取消了？		

共通技	
1	所有我方角色在近身+P都可以对敌人使出投技
2	攻击敌人至硬直状态（连打或下重K扫等），可通过加重P或重K使出终结技
3	在战斗状态，所有← → + P可简化为→→+P

敌方普通角色	
附身方法为：近身后摁第六个键，上身后有敌人主要招式演示	
角色名	招术
F-Sword	Crush Sword　←→+P



角色	招式
Sickle	Sickle Throw ← → + P（第一下能使敌方硬直）
	Jump Sickle Throw ↓ ↑ + P
Cyborg	Power Punch ← → + P
Katze	Switchblade ↓ ↑ + P （连续镰刀脚，威力巨大）
	冲腿 ← → + P
S-Meta	Mid-Wire Punch ← → + P 或 K
	Up -Wire Punch ↓ ↑ + P
	投掷 近身 → + P
Tenaga	Megatonbomb ← → + P （判定很强）
	投掷 近身 → + P
Ninja	Kaia blade ← → + P （近身攻击威力巨大）
Bulldog	Bulldog Punch ←↙ ↓ ↘→ + P （升龙拳）
Rifle	RapidFire Rifle ← → + P K为扔雷,可用←和→控制仍雷距离
Yaksa	Storm Claw ← → + P （和VEGA的成名技一样啊） 弹跳脚 ← → + K

Bio Man	Tonguethrist attack　← → + P
	？？　　↓ ↑ + P或K
敌方BOSS角色	
打败最终BOSS后可以选用来比武，或用我们提供的CHEAT选用	
Oni	← → + P
	↓ ↑ + K
	→↘↓↙← + K
	←↙↓↘→ + P
Mars	← → + P
	→↘↓↙← + P
	↓ ↑ + K
	投掷　近身 → + P
Raizo(1)	← → + P
	←↙↓↘→ + P
Raizo(2)	← → + P
	↓ ↑ + P

看完出招表后大家是不是激动万分了！那还犹豫什么！LET'S Play！！！

The Legend of Silkroad [丝绸之路]

这个游戏是由UNICO公司在1999年出品，所使用的处理器主要由（68EC020X1，YM2151X1，OK16295X2）所组成。现在也被MAME0.60所支持。游戏英文名是[The Legend of Silkroad]，而游戏文件名在MAME0.60是silkroad.zip，也有被译中文名为[丝稠之路]。这名字一听就知道是关于中国武侠故事的,是一个爽快的动作(ACT)过关游戏。

游戏系统：动作(ACT)游戏，有完善的三段出招系统和连击系统，还有魔法必



杀招，其中的魔法效果只有玩过才能感受得到它的梦幻。还有值得骄傲的是有多线程剧情和过关动画！喜欢玩ACT的朋友尽情感受一下吧！^-^

现在只有mame0.60支持，它有DOS版和windows版。

简单说说使用的方法：

1.DOS版的使用方法，比较麻烦.

首先把模拟器解压： (如:c:\mame060b)

再把 丝稠之路 (The Legend of Silkroad) 游戏文件名是silkroad.zip复制到c:\mame060b\roms下，如果没有这个目录可以自己创建一个.最后用鼠标右键点击mame.exe，这文件，选属性，在目标(T) :在最后加上 silkroad (如:C:\mame060b\mame.exe silkroad)记得加空格.再双击就可以玩了.

2.而使windows版的就不用这么麻烦，很简单.像上面一样解压到硬盘上(如:c:\mame060win32)，然后把rom复制到c:\mame060win32\roms下，然后双击mame32.exe，见到界面后选界面左边的显示游戏(Available)，点击一下，模拟器会自动寻找你现在所有的游戏.你会看见界面中间的game下有(The Legend of Silkroad)，再双击(The Legend of Silkroad)，就可以玩了.

在mame里打开cheat的方法：

使用win32界面的朋友若用的话请在选项(options)->默认选项(default options)->杂项(miscellaneous)->作弊(cheat)的选项打勾，位置在就可以用了。而打命令玩的朋友若用的话请使用mame －cc 这个命令创建mame.ini文件，然后在mame.ini里找到cheat 0 改为cheat 1 ，又或者在C:\mame060b\mame.exe silkroad

加-cheat ，即C:\mame060b\mame.exe silkroad -cheat。

在游戏过程中按键盘上左边的TAB键，就可以看见该游戏的cheat 选项，表示可以使用了。

在这里主要是说明一下出招和魔法的使用。

出招表如下：

共同点：游戏主要由3个键，分别为 ：斩，跳，魔法键。

斩+跳＝保护 (血槽会有所损伤)

魔法键+跳＝挡 （可防卫正面而来的攻击）

↓+ magic键 换magic.（每人都有四种魔法，而且每样魔法还分三个等级）

在游戏过程中升级武器后还会多一招半式，而且必杀技有所加强。

三位主角的必杀如下：

DOOSAN
1.←→ 斩
2.↓→斩
3.↓↑斩 可以再追加攻击





SOCHUN
1.←→ 斩
2.↓→斩
3.↓↑斩 可以再追加攻击
4.→←→ 斩
5.可二段跳

KHAN
1.←→ 斩

另外游戏有升级武器系统，可以在游戏途中拿到更强力的武器，升级了武器后招术无论威力和形状都有改变哦！

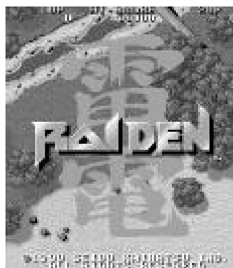
最后再次感谢MAME TEAM 。



追忆逝去的经典——雷电的烦恼

再差的游戏也有人欣赏，但不是我。

再长的游戏也有人翻版，但不是我。



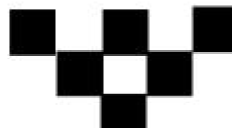
再难的游戏也有人挑战，但不是我。

我的时间太宝贵了，有那么多好游戏在等着我，怎能浪费太多精力在一个上呢？

只有真正的经典才值得打穿，也就值得几次而已。这是我游戏人生的态度。

没什么游戏能让我真正烦恼……，除了一个，那就是雷电。

你玩过雷电吗？”这是我第几次听见这句话了？恒河



沙数，有多少人问过我这句话？记不清了。

废话，当然玩过。这么经典的游戏。街机上，SFC上，电脑上，PS上都玩过。我可以如数家珍的列出它的优点. 今天看来它的一切都是俯视射击类的典范：两种截然不同的主武器系统，贯穿雷射，与漫天飞雪火神弹，加上自动追尾和强力向前的两种导弹系统，由此产生多种战术;稍稍滞后的爆弹系统，使保命成了一种艺术；以颜色区分的多段power up系统；强蛮有力的boss，带来冲击的降临；双机合作加强火力系统，也是特色之一；多年前的音乐，今天听来略显单调，但依旧热血沸腾;90年的作品，居然地面的小人，奶牛清晰可见，爆炸过后地面还有弹坑...... 但和这些雷电痴讲这些是没用的.他们需要的是“硬指标”。

“打穿过吗？”当然，不过是接币的. 我静静等着必然的反应。

“你一个币能打多远？” 1，2关吧.回不回答都可以，我知道对方主要是希望说出自己的成绩。

“我一个币能打穿N次/我一个币能打X个小时/我一个币能打XXXXXXXXX分/我一个币打得老板要来关机.....”汗，十个里面有九个都是这么说的，剩下一个是在说自己朋友的光辉史.........烦。

如果说有比遇上一个雷电痴还令我更烦，那就是遇上两个对话了。

“你知道XX关有隐藏的分可以打出来吧？”

“我可以躲在XX，动都不用动，这个大佬有死角啊”

“你的分最高有多少？”

“我一般一个炸弹都不放的，一条命都不能死，否则火力不够”

“你知道在哪儿有P吃吗？”........烦。

大学时一次搞到了雷电在PC上的demo版，可恨的是居然所有人都去排队玩这个单机版，把我推荐的三国，C&C晾在一边.更可恨的是这些平常的菜鸟，居然一个个都精通此道，并以分来排高下。

望着他们打的聚精会神，看的全神贯注，一起狂呼"吃P啊，吃P啊"我只有在旁边苦笑的份，插不上嘴......烦。

更惨的是，当我几盘败下阵来，分明能感觉到他人嘴角的不屑和自己游戏地位的一落千丈......遇上一群了，很烦。

当我兴致勃勃的拿着新到的游戏介绍，“这是最新的Ray storm啊，3D全特效，战斗分上下层”还没来得及演示完，劈头一句“就是雷电那种吧”，哑口无言......真烦。

玩了一会儿，“还不及雷电好玩啊，太乱了，你有雷电吗？”......难道我的宿命如此吗？太烦了!

我暗暗立下宏愿，终有一天要把雷电练得出神入化，让你们这帮菜鸟再也没法用这个来压我......但，还有这么多好游戏在向我抛媚眼啊!

无限道场基本功第二场

由师范代——龙我雷（Kyoung）来给大家进行介绍

格斗游戏人物来源一般是模拟器，所以抓图是个很重要的一环，如何养成好的抓图习惯对制作人物都是非常重要。就算不做mugen人物或背景等，可能对喜欢做些gif等的朋友或许也有值得参考的部分吧：）另外，这期为大家送上自行开发KOFZ最新测试版，请到光盘里查看。

这里先拿一些格斗游戏比较多的模拟器来说吧。

neogeo（MVS）

推荐：NEORAGEX

SNK的NEOGEO有很多杰出的格斗游戏，像kof系列、饿狼系列、侍魂系列等。有意做这些游戏的人物的朋友请注意了~~

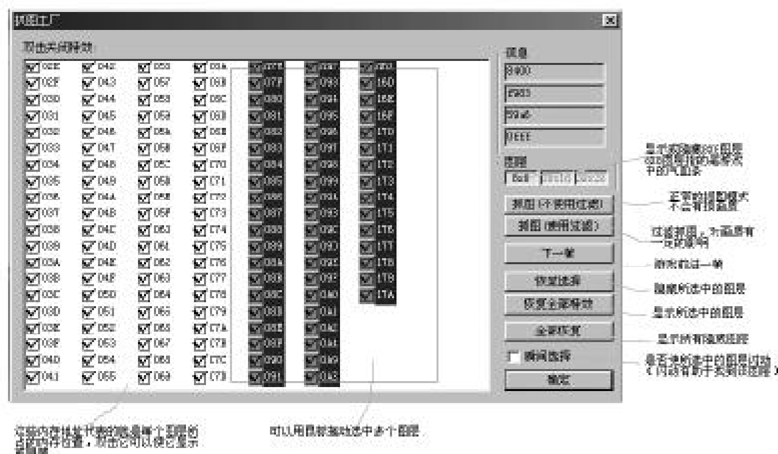
大家应该都知道neoragex有个shotfactory这个抓图工具，什么，不知道？



VIDEO 设置

读取游戏，进入游戏。按TAB切换回控制台，进入video项设置，把所有的特效关掉~，然后回到主菜单，点击最下面的“SHOT FACTORY”。可以看到类似附图的画面。

点击“FRONT LAYER”的话是去除最上面的图层，相关的有气血槽等。“ALT.BACKCOLOR”的话是改变背景颜色，因为人物一般都有黑色这个颜色，为了避免抓图后处理的麻烦，所以可以把背景颜色改为洋红色~。



左边的这些“xxx”是指一个游戏中的物件，有些游戏中人物就是一个物件，有些游戏则可能是好几个物件。一般来说这些物件的排列顺序是越靠前面的在底层。你可以通过点击这些x来清除或显示这个物件，把背景以及其他物件清除后，按下save pic。

另外要做人物的话，需要抓的图片是非常之多，一般我们都要用NEXT FRAME来抓每个动作的每幅图片，在抓图的同时建议大家同时记下该桢的时间，也就是说在某个动作中，一幅相同的图片持续多少个FRAME，以后有用的。

另外，像KOF是有个DEBUG物件模式的。关于这个的使用以后会专门列出一篇文章来进行讲解，这里就先不详细说明了。

图抓好后，建议先用acdsee等工具将他们转换为pcx格式，因为bmp实在是太大了……

（不要转换成gif，gif格式对图片质量有影响，像acdsee等工具转出来的，会有斑点存在……而且pcx才是mugen需要的格式）

另外，neoragex对有些显卡（例如voodoo系列、geoforce系列）支持的不够，如果你通过shot factory抓出来的图片是不正常的，没关系，还有另一个选择，就是winkawaks了~

CPS

capcom的格斗游戏很多都是在cps2和cps3等上边出的。cps3的模拟器现在还没有，想做也没辙，cps2成熟的就不少了~

像finalburn、nebula、mame等都是不错~

推荐：WinKawaks

模拟器的新秀，大有超过前者的趋势，说实话，我玩游戏都是用这个，不过抓图我还是习惯neoragex :）

首先load你的游戏，由于WinKawaks有个很方便的录像工具，所以在抓某些动作图片时候，强烈建议你先使用录像功能，然后再读取录像进行抓图（tool→shot factory）。里面有很多数字和勾，这些和neoragex的 shot factory功能差不多，你可以去掉你不想要的板块。



背景色的话，WinKawaks也可以进行设置（video→setbackgroudcolor），选好后回到游戏，按抓图的快捷键即可。





抓图常用的一些热键是:

ENTER：暂停游戏

Shift+空格：下一桢（相当于neoragex的next frame）

f5：即时存盘

f6：选择存盘slot

f7：读取存盘

shift+F5：录像

shift+f7：读取录像

ctrl+p：抓图（原始大小） png格式

alt+1：打开/关闭 8*8层

alt+2：打开/关闭 16*16层

alt+3：打开/关闭 32*32层

alt+4：打开/关闭 物件层

更多参看（video——disable）这里就不罗嗦了~

超任

作为一个经典机种，虽然已经退役很久了，不过还是有不少像乱马、龙珠、高达w等经典格斗游戏的。

推荐：zsnes

zsnes的抓图环境还算不错,虽然不能像前者那些进行模块的选择，不过可以进行图层的筛选,而且超任的图层一般都是很有规律的。



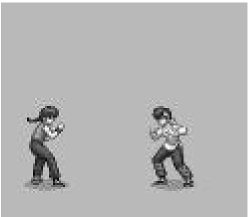
基本操作如下了：

读取游戏进入,这个大家都会也不说了~

到了要抓的画面按esc暂停,首先到 misc-game config里面设置一些系统用的键位,默认的没有抓图的热键,我们给定义一个.

然后使用下面的一些热键进行图层的筛选,抓取所需的图片.





抓图常用的一些热键是:

1~4：打开/关闭背景层,方便抓人物图~

5：打开/关闭物件层,抓背景图可以用到.

6：打开所有层，恢复原来画面.

+：增加frame的速度

-：减少frame速度，有点像慢动作，在抓一些动态性比较强的图片时候有用

f1：弹出附加菜单 里面有抓图，显示fps等

f2：save 存盘（在某些比较难抓的时候可使用s/l大法）

f3：选择存盘所在位

f4：load 读取存档

x（自定义的抓图键） 做了那么多，不按这个键等于白搭，生成bmp图片，嫌大的话就手动转成pcx吧。

P S

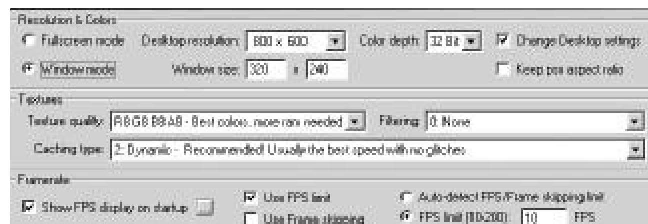
经典机种，优秀格斗作品不在少数，不过，如果是前两者的移植作品，建议还是用前面的方法来进行图片的rip~

不过还有像豪血寺2，capcom vs snk等其它平台找不着的好游戏。

推荐工具：ePSXe

ps方面，没有特别好用的抓图工具，综合几个比较成熟的模拟器来看，ePSXe是最方便了。

然后，配置video插件：



使用插件不限，只要对画面和桢数能进行控制即可。

画面最好是配成320*240的标准，或者根据需要不同进行设置，比如capcom的很多格斗游戏，就应该使用384*224，这样和用cps2模拟器抓出来的图比例才一样。







抓图常用的一些热键是:

f1：即时存盘（抓动态图时强烈建议s/l大法）

f2：选择存盘slot

f3：读取存盘

f8：进行抓图存储为bmp格式

f10：暂停

配合elecbyte提供的pcxclean工具可以达到比较满意的效果。

二、图片处理

1、用paint shop打开抓图，把旁边的杂色去除，然后选color中decreath color depth,把颜色减为8位256色。

2、color -〉 edit palette 打开颜色表编辑窗口，点击粉红色，把粉红色变为（rgb,000）的黑色。另外，如果颜色表中已经有黑色的话，把它改变为任意一种颜色表上没有的颜色。操作完后，ok. 现在的图片看起来就是怪怪的，不过不要紧……

3、color→increase color depth ，把颜色改为16位。

4、重复第一步操作，把颜色减为256色，ok了~

5、color→save palette 保存颜色表。

颜色表做好后，对于如ps等抓出来的没法直接去背的图片，使用pcxclean来进行图片的清理。

输入命令

不过工具始终只是个工具，可能在画面上还有一些杂色，你需要手动进行一些清理。如果一次有大量的图片需要处理的话，建议使用photoshop的批处理功能。



好了，经过以上步骤，我们需要的颜色表就做好了~ 其他的图片的处理过程就不需这么繁琐了，只要 color→load palette 把刚生成的pal文件load出来就行了。（注意load颜色表时有三个选项，在这里就是选第一项。）

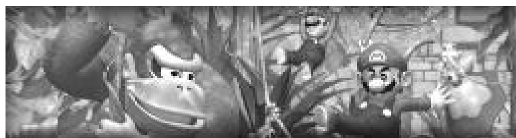
备注：为了避免以后色表处理的麻烦，建议你先把飞行道具以及火花等都先贴到第一张图片上。



文：Emu-Zone/Steven



游戏名：マリオパーティ（Mario Party）
制作厂商：Nintendo & Hudson
机种：Nintendo 64
发售日：1998.12.18
售价：5,800円
游戏人数：１～４人
类型：Tab(桌面类)
其他：震动手柄支持
推荐模拟器：Project 1.5



又见面了！各位读者好啊。相信大家都玩过Super Mario这个家喻户晓的游戏。是的，从FC时代它就是经典，就连今天这样大作满天飞的时代它仍然是其中的佼佼者。当然，Nintendo不可能放着这个摇钱树不去动它，以至在除了ACT领域范围外仍可见到它那清新可爱的身影，记得在SFC那辉煌的时代甚至还推出过以Mario为向导的教育软件^^，还有诸如方块、拼图等许多类型，其中比较著名的是Mario RPG，记得笔者曾经还为它彻夜不眠呢^^ 另外比较突出的就是这个Mario Party了。说是说Mario Party，其实其中并不只有Mario游戏中的人物，比如大金刚、瓦利奥、耀西



等，不过这也不奇怪，Nintendo的游戏一般都有客串的^^ 游戏的画面继承了任氏一贯的风格，绝对是Fans的必玩之作！游戏的玩法很特别，说像大富翁又有点区别。在一张地图上掷骰子，每个格子都有相应的事件发生。金币在这个游戏里是你的老本，用它可以买星星，最后谁的星星多谁就赢了，游戏还有其他多种玩法，地图也很多，小游戏更多，下面就为大家介绍一下吧^_^

游戏玩法

游戏玩起来比较像大富翁系列，可是又有本质的区别。当然，作为钱的金币依旧是你的老本，但游戏的目的是用钱买星星，最后结束时是看谁的星星所而不是看谁的金币多，星星是20个金币买一个，而且并不是你想买就能买的，一开始电脑会随机得把这个一个星星放在地图上的某个位置，最先到的那个人就可以买，金币不够当然是不行的了，每次星星被买掉后就会换个位置，这里值得提醒的是如果结束时你手里有100个金币，但没有星星，COM1却只有一个星星没有金币，还是算是COM1获胜的，所以不要只顾钱^^ 赢金币的方式有许多种，最主要的就是玩迷你游戏时获胜（这也是这个游戏最主要的内容），迷你游戏总共有50多种（下面会作详细介绍的），另外就是游戏地图上还有许多特殊的事件等。上面（图1）就是整个大地图的介绍。



图1：游戏中的大地图



图2：道具屋

1．道具店（图2）：可以在这里买到一些非常有用的道具，不过记得多带点钱哦^^

2．银行：可以把东西或者钱放在里面

3．游戏传送筒：进入正常游戏模式

4．游戏设定房：可以修改游

图3：蘑菇婆婆的家，右边的那个罐子就是通向竞技场的



图4：Quest模式地图

戏的设定，比如音频格式设定，另外在游戏中记录也是在这个地方

5．蘑菇婆婆的家（图3）：在游戏中只要你玩到过的迷你游戏都可以在这里花钱买到，另外右边的罐子也是通向地下竞技场的

6．木筏：也就是Quest模式，在一张大地图上行走（图4），每关都是一个迷你游戏

地图介绍

（ドンキ—のジヤングルアドベンチヤ） 大金刚的热带丛林 难度：1	（ピ—チのバ—スデ—ケ—キ） 桃子公主的生日蛋糕 难度：2	（ヨツシ—のトロピカルアイランド） 耀西岛 难度：2
（ワリオのバトルキヤニオン） 瓦利奥的战场 难度：2	（ルイ—ジのエンジンル—ム） 露易的工厂 难度：3	（マリオのレインボ—キヤツスル） 马莉奥的彩虹城 难度：1

正常游戏模式中总共有6块地图，每块地图，且每个地图的难度都不一样，每个地图都有自己的隐藏时间和宝物，另外游戏中不只这6块，还有其他隐藏地图存在，玩家们自己去摸索吧。

迷你游戏类型介绍

游戏中共有4种类型的迷你游戏，分别是4 Players，3 VS 1，2 VS 2，1 Player游戏，每一个回合后都会有一个迷你游戏，但是到底是玩哪种类型的迷你游戏这就要看这回合结束时每个玩家分别在那种颜色的格子上了，格子总共分红、蓝、星星、问号格4种（其他的比如库巴格和蘑菇格都是看后面颜色的，库巴格属于红色，蘑菇格属于蓝色）（图5），其中问好格代表是电脑随机抽取红或蓝色的格子，游戏前都会有个说明教你怎么玩（图6），虽然看不太懂日文但是贴切的按键测试使游戏非常上手，一般进入游戏看电脑玩个几秒种就应该会了。至于如何分配请看下面的分析和图解。



图5：地图上有各种各样的类型的格子



图6：游戏前的玩法指导，可以在这里试试看一些键的作用，按Start开始

4 Players游戏 当4人都处于相同颜色的格子时会进行此类游戏。这类游戏的目的在于自身利益，要么是击败其他所有选手，要么就是4个齐心合力干完某些工作，这要看是什么游戏了，当然，后者要是完成的话金币是4个人都有拿di ^^	
3 VS 1 游戏 当4人中有1人处于和其他三不一样颜色的格子时会进行这类游戏。此类游戏中，电脑将会随机抽取一位玩家孤身奋战，面对3人的攻势你是否能成功呢？但是不要以为3人一方可以以人多为优势取胜，如果3人中其中一人做的不好就会影响整体。另外1人这方难度当度当然会有所降低。	
2 VS 2 游戏 当4人中有2人格子的颜色和另外2人不一样时会进行此类游戏。这下可是绝对的公平啊，4人中每2人分成一组进行游戏，双方的默契是不可少的（要是和电脑一组就要看电脑的难度了，所以不要以为所有游戏把电脑难度选最低都是件好事情^^）	
1 Player 游戏 当游戏中有一人处于星星格中这个人就会自己一个人玩游戏，这可是一个人赚金币的好机会啊^^。这类游戏大多是一些小型游戏，也比较简单。	

迷你游戏介绍

游戏中迷你游戏总数之多达到50种以上！因版面关系这里只为各位介绍各类游戏中比较具有代表性的一些游戏，希望大家谅解。

2 VS 2 游戏

恐怖过山车

这个游戏其实类似一般的赛车游戏，一组中的两人不停的按A键可以使车子开得很快，不过途中的许多段轨道都是弯曲的，在弯曲时最好放慢速度，并且按左右键控制好方向，尽量减少摩擦。

4 Players游戏

打气球



游戏的任务是为库巴型的气球打气，操作非常简单，只要先按B把气筒往上拉，再按A打气，速度要快，等气球大到了一定的程度后就会爆炸，第一个爆炸的人就赢了。这个游戏让我想起了FF7中的一个迷你游戏，玩法差不多，不过那个难多了^^

4 Players游戏

抢劫金币赛

游戏中每个人都会背一个包，包里装的是你所有的金币，你的目的就是要绕到对手背后连续按B 键抢对方的金币，被抢的人连续按B键同样可以争脱抢劫。不过如果你刚抢好对方后会有一段不能行动的时间，这时候应该注意不要让别人抢了，所以抢劫时的地理位置也要找好^^，另外要充分利用跳跃键A。此游戏玩的好可以一下子成为富翁！（记得我有次只有3个金币去抢劫一下子到了64个^^）



3 VS 1 游戏

敲砖块



游戏中一个人那方有一把锤子，威力很大，一下子可以把一块砖块敲碎，其余3人都只能用顶的，而且要顶超多下砖块才会碎……有些砖块中是1个金币，有些是5个，值得提醒的是，那把锤子不仅可以敲砖块，还可以敲人，因此应该好好把握，1人那方也不应只顾敲砖块，因为一般砖块碎后金币都是朝相反方向跑的，不要被对方吃了就白费劲了。

3 VS 1 游戏

抓布偶



呵呵，这个游戏外面的大型游戏机房都有吧，一般都是哄MM的^^。游戏中3人那方都是作为布偶的，一人那方控制抓手，除了布偶外还有金币等赏品。抓布偶的话作为布偶的玩家可以按A 键用力争脱，另外像财宝箱这种重的物品一定要对准中心抓牢，不然可能在途中你的战利品就没了^^



1 Player 游戏

对对碰

这个游戏我想大家都应该会吧，先翻一个，再翻出一个和第一个相同的格子才可以，要在规定时间内翻出所有的格子，不过这里不同的是用“压”的^^，操作方法为按A 跳起后再按Z 。由于只有9 个格子，所以并不困难，只要稍微记一下就可以了。另外9个格子中有1个是库巴，翻出后会头晕一会……

1 Player 游戏

压木桩



一群蝴蝶飞到1 2 个木桩上了，遮住了木桩的顶部。你的任务就是把顶部是平的木桩压下去，如果压到尖的屁股会痛哦^^，这个游戏和上面那个游戏差不多，操作方法也一样。

附：本文介绍的N64ROM：Marioparty在光盘文章相关内容目录里。





PCE CD 巨作

天外魔境Ⅱ完美攻略

文：Emu-Zone/PIKAWU

第一章 火多

这天，是高山町的盛大祭典日。卍丸家门外聚集了一大堆村民，不让卍丸带他们家中的小孩出去。卍丸的母亲要卍丸先到楼上，她跟村民商量一下。卍丸到了二楼，拿出了他准备以久的偷跑工具，往窗外一丢，然后沿着绳索爬到了松树下。到了和朋友约定的神社前，与同伴会合，准备好了装备，便前往高山町去参加祭典。

走出了白川村，一路上地震频繁，但是参加祭典的心战胜了恐惧，卍丸一行人沿河岸向东走。到了热闹的高山町，村人说统治日邦格的太君也来参加这次的祭典，更要求每位来参加祭典的人要来晋见他。卍丸到中间的宿屋拜见了太君，也见到了太君身旁的三博士。来到了左方的宿屋，进入自己预约的房间，祭典就接着开始了。

正当大家欣赏典礼中的活动时，忽然天地变色，红色的妖光布满整个天空，在高山町出现了第一株暗黑兰，村子里的人也一个接一个消失。在暗黑兰口出现了死神三兄弟，牙王，爪王，角王。三兄弟对着卍丸喊话，刚到门口，卍丸的小朋友们因为怕的腿发软而卍丸让他们先回去。出了门口，死神兄弟告诉卍丸，他的母亲春已经被他们绑架，要卍丸到两面窟来赎回去。



不清楚是否属实，卍丸狂奔回白川村的家，果然，春已经不在屋中了。心情悲痛的卍丸，在村人的安慰



之后，就前往两面窟救人。

＊在白川村，卍丸的母亲被绑架的期间，道具屋价格半价。又高山町如果没把卍丸的母亲救出则无法购买物品。

向东走到了牛首村，升级了装备，又从村民的口中得之了北方的天狗之庵有天狗居住。天狗从千年前就是火之一族的好朋友，所以因该会帮助卍丸。卍丸立刻到了北方的天狗之庵，里面的天狗送给了卍丸若草卷物。又告诉了卍丸南方的山中也住了另一位天狗，可得到雷光卷物。北方的路因为被黄色的暗黑兰挡住，所以只好找其它的路。卍丸继续往东走，经过了桥，来到了碳烧小屋。里面可以提供休息，在这里也得知两面窟就在南方。先找到了另一位天狗，得到了雷光，使自身攻击力增加。然后前往两面窟抢救自己的亲人。

进入了两面窟，三博士先自我介绍，然后对卍丸冷嘲热讽一番就离开了。高山町的村人也被捉来关在里面，而卍丸救母心切，四处寻找母亲的踪迹。到了三楼，看到自己的母亲被吊在前面，卍丸更是火大。守在这里的角王，跟卍丸大战数十回合，本以为角王已挂，但又复活和卍丸对打了一阵子，但最后不敌。救出了母亲和村民回到了白川村，母亲便对卍丸说出了一段卍丸不知道的事情。

听完了母亲的谆谆教诲，春便接着把卍丸的父亲的家当搬出来，形见之剑和阵羽织。最后，母亲告诉了卍丸要踏上父亲所走的路，拯救日邦格。卍丸就在村人的欢送下，踏上了他的旅程。出了白川村，到了高山町先打听消息，得知在尾张国中出现了一做鬼骨城，里面藏有一把圣剑，也得知太君拔出了七把圣剑，释放出了约米。因为祭典结束，太君走了，而西南方的关所也开了，便通过了关所到达马濑村。在宿屋的楼上，有人告诉卍丸在尾张的犬山中有一个名叫歌舞伎团十郎的人，而这位村民喜欢的女孩也在犬山那，他托卍丸拿泥沼恋文给那位女孩。在村外的东南方也有一位天狗住着，带着面团子当见面礼，他便送给了卍丸羽衣卷物。



回到了马濑村，往南走可以来到绳文洞。Ｂ１的敌人都是小角色，但是看守着洞窟的是爪王，小心的对付他之后，走出绳文洞，就已经来到了尾张国了。

第二章　尾张

一出绳文洞，发现右边的三个石像，其中一个竟然是太君。问太君发生什么事，原来他被三博士利用，拔出七把圣剑，使约米复活。向西方前进来到了犬神町，一进城内，看

见了一个人坐在轿子上，难道这就是歌舞伎团十郎。

＊此刻的他还不会加入，所以不用理。



武器屋的楼顶，得知尾张城主在招募各路英雄，要攻打鬼骨城，而就在武器屋集合。由街上的村民又了解到东南湖中，住着一位弁天公主，是个美女喔。然后又四处打探消息，更得到了团十郎竟是讨伐鬼骨城的队长。和得知东边的山中，住了一位仙人，最近得到了某样珍贵的乐器。走着走着来到了上方的中央屋子，又遇到了团十郎，身边有不少的女子陪伴他，将泥沼恋文交给团十郎右上方的那位女子，就帮了那痴情男子一个忙啦！

来到了村内听到的歌舞伎的师傅住的洞，蛇仙人洞，然后看到他和团十郎依样耍宝，到上方拿恋の耳かき，就可以出来了。向东走，到了长筱町，得知净土琵琶能解开邪恶封印。又听说村外北方有住着一个伞岩仙人，而记得带美素团子，然后到秋叶山的地藏菩萨那拜拜。到犬山町买了美素团子，就到长筱村上的秋叶山瀑布，对着地藏菩萨使用美素团子，瀑布就会不见而出现洞窟。这就是秋叶山之洞。

＊洞窟的Ｂ２有温泉能补血。

出了洞窟，向左走来到了天狗之庵，跟天狗拿了鬼火卷物，然后到东边就可到达伞岩仙人的洞窟了。伞岩仙人说他有一把奇特琵琶，但是借给了弁天公主了，然后他画了一张ヘタな绘。告辞了伞岩仙人，继续往东前进，来到了福岛村。村民说所有的船只都被根之一族破坏了，所以都没办法到弁天塔。然后又得知村中的地藏菩萨，有求必应。在地藏菩萨面前使用ヘタな绘，就能搭着画中的船到弁天塔去找弁天公主了。

驾着船先到上方的天狗之庵拿风花卷物，然后在驾船南下，进入弁天塔，里面的女子要卍丸快去３Ｆ救弁天公主。卍丸一听公主有难，赶紧冲到三楼，遇见了死神兄弟的老大，牙王。费了九牛二虎之力，干掉了牙王，在用蛇仙人那拿的恋の耳かき就能把门打开。见过了弁天公主，在左上方的化妆台又得到另一个恋の耳かき，然后到右下的屋子内得到了净土琵琶。回到长筱村，换好装备，准备好道具，便可以杀到鬼骨城了。



进入城内，在封印的门使用净土琵琶，就能破解魔咒。进入里面遇到迪龙博士，他鬼吼鬼叫之后又逃跑了，不理他继续前进。到了２Ｆ干掉了角王，上３Ｆ解决爪王，上了４Ｆ打倒牙王，便直奔５Ｆ。到了五楼遇见了三博士。身后的三个棺材分别装着角王，爪王，牙王，看着三博士用邪恶的力量把三兄弟合而为一，成为了死神将军。双方你来



我往，经过了长时间的厮杀，死神将军遭卍丸分尸，卍丸得到了第一把圣剑，法水院红丸。

回到高山町，面对着第一朵暗黑兰，卍丸拿出法水院红丸，对着暗黑兰砍去。暗黑兰哀嚎了几声，化成了灰烬。来到了绳文洞入口的西北方，有一间天狗之庵，因为红色暗黑兰消失了，所以他的根也跟着不见。取得了阳炎卷物，回到犬神町，却不见团十郎的影子。往伊势国的路上，在铃鹿，在宿屋上遇见了团十郎，双方沟通了一会，团十郎加入，成为了伙伴。通过了铃鹿就到了伊势国了。

这时三博士也对恶神约米报告，卍丸得到团十郎的帮助，且消灭了火多的暗黑兰，但三博士了解团十郎的缺点，所以派菊五郎出来在适当的时候干掉团十郎。看到菊五郎的那模样，可跟团十郎一模一样阿。

第三章 伊势

从村人口中得知的消息，在伊势也有暗黑兰的存在，且出现了神秘恐怖的密林城。同时在暗黑兰出现的同时，也在伊势的各地出现了诡异的粉红色龙卷风。离开了铃鹿，沿着河流往东走，来到了伊贺村看到三个村民跑的上气不接下气，卍丸一看，粉红色的龙卷风，扫到了那三位倒霉的村民，只见他们飞的大老远。龙卷风一停，就开始了团十郎和菊五郎的决斗（耍嘴皮子）。两人骂完后，在伊贺村逛一逛，得知伊贺忍者的头头百百地丹波被菊五郎踢到西边的根来古墓，而暗黑兰是出现在南方的伊势神宫。村内有一间挂有菊五郎的招牌的屋子，看的团十郎心痒痒。到了武器屋前，有一名忍者说，想救百百地丹波，就去调查灯。卍丸好奇的去调查灯，只见上面的井露出了一个密道，接着便进去探险。刚进去不久，团十郎叫卍丸等一下，也不知道团十郎搞什么鬼，只见他出去一下子就回来了，卍丸没想那么多，继续走前面的路。这里有隐藏武器屋，和右上的宝箱中有宝香卷物。上了楼梯，在这等待的是百百丹地波的亲信，他给了卍丸一把石川のカキ，可以打开伊势国内所有的门。走出密道，发现团十郎已经把菊五郎的招牌改成团十郎的。

走出村子，往南方走，看到了四方形的平台，不知道要做啥，先不要理他。到了松板町，有一部份已经被密林城的妖树侵蚀了。在村中得知要到达根来古墓，必须有岩舟才行。在宿屋中的老伯伯知道九鬼一族的所在地是志摩村，其子孙仍留在原处，所谓的岩舟就是可以飞行在空中的石头。进入左上方的松板城，得知城主派出一百位忍者去探查密林城但都没回来。换好了装备，往南方的伊势神宫前进，进入神宫四处都设有结界，不要怕，向





下走就对。出了神宫，进入了志摩村，村内右下角是九鬼一族养殖真珠之地。用石川のカキ开门后，由侧门来到养殖场，调查第一个养殖网，便可以得到天章之笛。到平台上使用天章之笛，便可以乘坐岩舟来往各个四方平台。

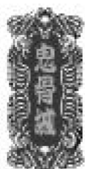
到了奈良村附近的平台，旁边有一座妙院，里面是机械结构，看不懂，便到奈良村里看看。由村人口中得知，妙院里的四个台座上，原有四个铜铎，但都不见了。在村旁的平台使用天章之笛，来到了松阪城旁的平台，在用一次，可以来到下方的平台。先往左走，跟天狗拿了月寝卷物然后往北来到赤目村。里面的只剩下一对被树木包住的母子。出了赤目村，上岩舟，便可来到根来古墓。进入了根来古墓，在Ｂ１的地面有写字，走到电波网前输入刚刚走过的字＜キクゴウエライ＞便可以通过。到了Ｂ２输入同样的字，就能消除电网。但右下角的现在还没办法消除。到了Ｂ３看到了百坡地丹被关在电网里。打倒了菊五郎的手下，花吹雪典善，就会解开电网而老头就能解救出来。

回到了伊贺村，只见团十郎的招牌又被改回了菊五郎的招牌，但这次团十郎却没有很生气，怪怪的。进入密道，团十郎又跑出去，估计又去改招牌了，回来后一起去见百百地丹波。他告诉卍丸，在纪伊国有一个叹きの谷，中有イヒカの村，那能得到进入密林城的方法。而又给了卍丸叹きの指轮，也给了团十郎变化の法印。更叫出他的三个孙女百地三太夫帮助卍丸。出了密道，看到团十郎的杰作，把招牌改成霓虹的，真受不了。到了尾鹭村，换好了装备，便往南方的记伊国前去。

第四章　纪伊

由尾鹭村往南出发，来到一个深谷，旁边的招牌写着叹きの谷，搭乘在旁的野猿，到途中的时候一阵风吹过，卍丸和团十郎便掉入山谷。看到山谷中有一奇怪的石像，对着他使用叹きの指轮，便会出现一个奇怪的建筑物，这就是イヒカの村。在长老口中得知，只有イヒカの巨人才能进入密林城，而イヒカの巨人被四个铜铎封印在妙院的地底下。此地的宝箱中有天人卷物和四水之镜。而四水之镜就是拿取铜铎的必需品。村人也告诉了卍丸，如果遇到红色的宝箱千万不能开，因为那是百鬼夜行箱。在２Ｆ有一个传送点，只要站上去便能传送出来。

由传送装置来到了新宫村，先到左下方的串本村，可以遇见百百地三太夫，看完她们的介绍，出了串本村来到新宫村。村中，得到根之一族







已经出现在村内的消息，往上方走，到尽头时能看到一间屋子，进入里面能到村外的右下角海岛上，对着石像使用四水之镜，右方就会出现一个信道，顺着信道来到一水池边调查一下就会得到第一个铜铎。到村子北方的天狗之庵，能得到引波卷物。回到新宫村，得知海盗曾建造一台神之船，好像收藏在熊野神社，废话不多说，直往新宫村的北方前进。

来到熊野村，对着奇异的石像使用四水之镜，神社就能进入。里面有一机关，使机关由左到右是上下下上下的排列，就会出现密道，

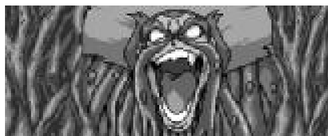
＊如果要拿宝箱，排列为下上上下上。

进入左边的密道，顺楼梯走，就能来到神之船的所在地。搭上船，就多了一个炮击的选项，够炫吧。对着挡在前面的门，使用炮击，就能开船出去逛啦。顺着河道进入了新宫村，到河中间的神社得知右边的神殿是宝箱殿，其中有七百八十两和岩户之盾。出了新宫村。对着挡路的岩石炮击，就能出海。沿海岸行，能看到天狗之庵，得到母忘卷物。

先往南走，一直沿海岸，在向西南方前进，就能来到白滨村，到神社后有一密道，对着奇异石像使用四水之镜，水池的水就会流光。到温泉池右上出现的洞窟，就能找到第二个铜铎。村内下方的老伯说最近出现的石头挡住了水流，影响渔获量减少，帮他处理一下，他就会告诉卍丸，他的祖先是海盗，在西北方的龙神洞中留下了好东西。离开白滨村，到左下方的天狗之庵中能获得泥虫卷物，往上走能获得冬菇。南边岸边的城镇，是和歌山町，下方的水路就是通往龙神洞的路，岸上右侧的水路尽头是清姬村。先到和歌山町，得知菊五郎把年轻貌美的美眉都占为已有，团十郎便吵着要去教训菊五郎。到城中，城主被菊五郎赶走，而在楼顶找到了被掳走的美眉们。往左走去，遇见了团十郎的死对头，菊五郎，双方展开了超白烂对决。打倒菊五郎，得到了山门のカキ，救出了村人和女人后，就朝龙神洞前进吧。

龙神洞中找的了海盗的宝藏，装备上后，就出龙神洞，神社前的水路有喷泉档着，先到左边靠岸，进入清姬城洞窟，达到右侧出口，在石像前使用四水之镜，喷泉就会消失。进入神社，见到菊五郎和他的老相好，くちなわ姬，打倒她，得到了铜铎，就往高野山前进吧。

进入高野山，靠个技巧，来到了３Ｆ，又遇见了菊五郎，和他的部下角太郎。解决角太郎之后，来到四楼，对石像使用四水之镜就能得到铜铎。收集好了四个铜铎，到妙院换赠品吧。左上是壹号，右上是贰，左下是参，右下是肆，排列好后就会有赠品出现喔。





驾着赠品イヒカの巨人，来到了右下方的密林城。进入以后又遇到阴魂不散的三博士。三楼解决了黑之海老藏，上了四楼，只见到一座舞台，下面坐满了村民，菊五郎在那表演。解决菊五郎，只见他往上逃去。追到五楼，见到了他的本尊，经过一番呕心沥血的战斗，解决了菊五郎，得到了第二把圣剑，妙院卡拉斯。拿着圣剑来到伊势神宫，斩掉了第二朵暗黑兰。回到伊贺村，跟百百地丹波聊一下，得知他派所有的人者去帮忙收集情报了，真的感激不尽喔。

第五章 京

由伊贺村北方来到京之国，一直往左上方走，便可以来到日邦格第一大城，京都。京都一共分为五个区域，左下为商店区，左上为寺社区，右下为住宅区，右上为贫民区，中央为御所区。在商店区中的店可真的是五花八门，看的是让卍丸这个土包子眼花撩乱。来到了左边的宿屋时，跟村民聊天，足下兄弟便会出现。而在右边的宿屋跟其面两个美眉聊天，便会得到三三，三四两个奖卷。

在贫民区中见过了自来也的好朋友布袋丸，里面的人和蔼可亲，也成立了作战指挥中心，为卍丸提供第一手资料。到寺社区，得知彩卷开奖的时间是正月，而现在是秋月，所以等正月的时候再来吧。而在住宅区中，又有人要购买黄金虫卵，可以让你财源滚滚来喔。在这四个社区中，得到的资料很多，如越前国中的福井村中的永平寺出现了暗黑兰。逢板北方的白山，太君加以封锁，好像在找什么似的。

而中央的御所区已被根之一族占领。御所左下方关了一名家臣，他透漏了消息给卍丸，说如果想进入白山，必须有许可证，而许可证在楼上的宝物库中，钥匙在桂姬身上。见过了桂姬，得知钥匙在二楼太君房间旁的花圃中。卍丸到花圃那找一找，便找到了宝库のカキ。到宝物库中收刮一番，便能找到白山的入山许可书。

出了京都往右上方走，便可以来到信乐村。到村内上方的红色屋子中，得只村人都是狸猫变的。而因为有一只狸猫老了法术减退，而变回了原形，希望卍丸帮他到京都买千年人蓡。古狸给卍丸一万两，卍丸便帮古狸带回了千年人蓡。古狸吃了以后变回了人形，更送给卍丸残火卷物作为报答。

出了信乐村，过了右边的桥，继续往右下走，可以来到天狗之庵，得到雷电卷物。经过右侧的伊吹又可以到天狗之庵得到野分卷物。拿完了卷物回到信乐村，从北方的逢板　来到了近江东。



第陆六章 近江东

出了逢板，往北走就来到了大津村。



左边红色的湖就是琵琶湖，因为根之一族下了诅咒，使得湖面上都不能有船只通行，只有巨船才能在上行动。由岸边的桥到达中央的一个圆形建筑，跟里面的灵魂交谈，得知他就是被约米封闭在这的火之母玛理，玛理要卍丸消灭七朵暗黑兰以后再来找他。

到了白山，对守卫出示入山许可证便可以进入。到了３Ｆ就能搭上巨船，在琵琶湖上航行。到了湖西边的西京洞，一楼有百鬼夜行箱，而Ｂ１的左下方有金刚的卷物。此处有三个墓碑，都是火之勇者的坟墓，拜完后就可以离开。利用巨船来到地图右上方的金泽町，也将要进入越前国了。这时三博士又向约米报告卍丸的进度更派了姬来阻挠卍丸。

第七章　越前

在金泽町中，因为出城门的两座门都被关住，打听一下，原来是根之一族威胁城主，不能开城门，如果开的话要给他好看。到村子上的城中，城主因为害怕，让守卫要来拜访的人不能带任何东西。为了进入去找城主只好把东西都放到预所中。放好了，就进去找城主。跟城主交谈，但他还是不敢开，突然一把飞箭射进来，箭上的纸条写着根之一族要接收金泽城，城主吓的只好求卍丸帮忙。团十郎因为想出名，而不想跟卍丸一起解决这事情，所以离开了队伍。不管城主，下了楼梯，遇见了百百地三太夫，跟卍丸报告收集到的情报，说会使用幻术的根之一族在越中国等待卍丸。这时城门已经打开了，刚要出城门的时候遇到了讨厌的足下兄弟，不知道他们又在搞什么花样。

出了金泽城，向左下走到木ノ叶　，此处是连接到近江的道路，但是被暗黑兰挡了。继续走，来到了福井村，村内的永平寺出现了暗黑兰。打听到，福井村的东北方有押水村，曾有火之一族居住过。看到暗黑兰时，出现了はまぐり姬，和她的五个部下一起飞走。离开了福井村，往右走去，在途中会有鬼面岩掉下挡住了卍丸的路，继续往北方走，每个往右的路都会有鬼面岩掉下，而没办法只好到北方的押水村，途中的天狗之庵能得到清水卷物。



进入村中，此村千年前有火之勇者住过，村内左边的大岩石上有一到裂痕，听说是极乐磨指甲时所造成的。在村中也遇到了富山城的使者，要卍丸去富山城一趟。在寺庙中也知道了极乐和他爱人的故事。宿屋的老板娘对卍丸说他的儿子爱上了人鱼，成天只往外跑。有关人鱼，有人说在逢濑洞看



过他们。走向村子北方的金谷洞，在洞内找到了闇牡丹花。走出洞外，向右边走去，过了桥到了轮岛村，有一间大房子在做人鱼秀。又是足下兄弟的企业。



出轮岛村，往东走去能到天狗之庵，可以减少术耗费的技点数。进入轮岛村南方的，在右上方的路中遇到了死要钱族下五兄弟。好像是抬了什么似的。在人鱼村中得知三太和人鱼公主不知去向。而在人鱼村中调查瓦壶能得到一些宝物。在中央的大屋子中，有一棵花，调查能得到人鱼百合花。见过了人鱼女王，看到旁边有一浮在水面上的牢笼，里面关着极乐，因极乐喝了人鱼的眼泪，所以活了千年之久，而被关在牢中是因为他背叛同伴。

到轮岛村中，人鱼秀已经开始了。忍痛付出了三千两，进去一看，那不是人鱼公主吗。救出了三太和人鱼公主，三太要卍丸有空一定要到押水村一趟。而保护秀场的古惑仔将卍丸团团围住，这时百百地三太夫出现化解危机。

回到人鱼村，女王知道卍丸救出了公主，爽快的解除了极乐的封印。和极乐一同到押水村的宿屋逛逛，得知三太和公主结婚了，休息一晚后，在门口发现了绿色宝箱，一看是三太送的，得到了鳞光衣。到挡路的鬼面岩的前面，就看极乐秀吧。由最上面的通道能到达天狗之庵，得到火天卷物，调查旁边的花，得到雪割樱花。往又走来到富山町，就快到越中了。

第八章 越中

来到了越中的富山町，通往外面的城门也因为根之一族的威胁而关闭，对外的小桥也被破坏了。在宿屋楼上得知越前，越中，越后三国有制造药的材料，花。而东南方的弥陀ヶ原洞窟是通往幻梦城的唯一通道，但是幻梦城，有很多座。美女平村是在弥陀ヶ原洞窟的南方，另外也知道一种灵药反魂丹，能医治任何一种疾病。有一个人刚从幻梦城逃出来，但在弥陀ヶ原洞窟受到惊吓过度，而有点痴呆，直说通路……不同……通往……两个地方……会迷失……小心……。到天守阁见城主，他不像他兄弟金泽城一般胆小。东边有两个洞窟，可到三条村，听说里面的电二郎是个天才发明家，应该能知道幻梦城的秘密。



走出富山町，在右下方能看到弥陀ヶ原洞窟，但先不要去，到南方的尽头有天狗之庵，但是因为被暗黑兰挡住，所以解决暗黑兰后再来。进入弥陀ヶ原洞窟，里面有黄金虫卵，要不要赚都无所谓啦。然后出洞口前会遇到矶花法师，将他打的落花流水后，就能走出弥陀ヶ原洞窟。往四周一看，只见幻梦城四处都有，但走进里面他就会消失。在西北方有天狗之庵，



能得到逃水卷物。往下走来就到达了美女村。

到了美女平村，只见到男人，却不见任何女人，找一找，在右上方的神社找到了。答应村人不说出去所看到的，就能进入。进入后发现全部的女生都变成了贝壳。一问才知道这是はまぐり姬的杰作。村人也告诉卍丸，越后国的电二郎，其才智天下第一，要攻打幻梦城一定要靠他帮忙。

南边山脉对面有个地狱谷村，因为暗黑兰的出现，使得地面裂开，地底的瓦斯外泄。走出美女平村，先到左下方的天狗之庵，拿到花道卷物。向右过桥，到达地狱谷村，里面住着一个天狗，但他的卷物被团十郎骗走了。到村外，把右下拿那朵血车草花。东南方走去，尽头处能得到力王卷物。往北走就到达宇奈月洞，在要出洞窟时会遇到卷贝法师。解决后就能到越后国了。

第九章 越后

走出宇奈月洞，就来到了越后国。往下走到三条村，到右上方中间的屋子找电二郎，但电二郎躺在床上。到左下去药屋中，问有什么办法救电二郎，里面的医师说，要收集越前，越中，越后三国的五种名花，而要用其中三种调配出来还魂丹。而哪三种医生也不知道，说要去问东北边的新泻村问占卜婆婆。在电二郎屋子的右上方调查花，得到越の金梅の花。出村外，到右边山脉能到天狗洞窟，得到日立卷物。往北来到新泻村，由村民口中得知海的对面是ドンデン山，现在在开采金矿。而到对岸的交通工具是电二郎发明的浮舟，没电二郎允许，是不能使用的。到道具屋旁找那位占卜的婆婆，花一千两，……。回到三条村的药屋，使用暗牡丹，雪割樱，血车草，配制出还魂丹，拿给电二郎食用。电二郎好了后，就会说出要进入幻梦城需要照妙の金，而它藏在ドンデン山。

到新泻村时，就能使用浮舟在海上航行了。到了左渡ケ岛，先到北方的相川村休息，然后开始收刮卷物。西方，西北方分别能得到迅雷卷物和赤影卷物。然后就到ドンデン山下的矿坑，但矿坑前站了守卫，回富山城找城主解禁，但城主认为卍丸想偷走里面的金子而将卍丸关住。百百地三太夫一见到这种情况又出来搭救卍丸。

到地下室跟城主交谈，原来他不是城主，他是生子法师，而ドンデン山就是他下令封闭的。将他打倒后，救出真正的城主，就能将ドンデン山的封闭解除。进去以后会遇到迪龙博士，然后坐矿车行极乐之旅和地狱之旅。而地狱之旅后会让极乐卍丸分开。向B1的矿夫打探消息，得知有看到极乐。从B2右下的矿夫处得知照妙の金尚未被跟之一族拿走，





被偷偷藏起来，而入口被砂石堵住，要用爆药才能打开。B3在左上角找到了极乐，然后回到B1把人间战车解决，救出矿夫，调查矿车，得到爆药。然后解决在B1的两个笨法师，海牛法师和毒针法师。在尽头的土堆前使用爆药，就能到地下三楼拿到进入幻梦城的照妙の金。

拿了照妙の金回电二郎那，交给他就能得到电二磁石。使用电二磁石就能知道幻梦城的真正位置。当东南西北都是0时就是到达梦幻城了。梦幻城分为草原，花丛，森林，海洋，星空五区，每区都由一个法师把守。进入幻梦城，又遇到三博士中的贝龙博士，说完就能去解决那五个法师了。打倒最后的星空毒针法师后，上了楼梯，出现的是幻术变来的影像，白川村。母亲问的问题都答いいえ，就会现出原形。解决她后，她会逃到楼上，跟上去遇到两个团十郎，右边的是はまぐり姬变的，左边的是团十郎。打倒はまぐり姬，得到第三把圣剑，船海宫义经。而团十郎又独自离开去奋斗了。到越前国的福井村，斩断暗黑兰，就能到越中的富山町下拿千汤卷物。

回到京国的京都，很多物价都更动了。先到寺社区看开奖号码，三三，十两，三四，十万两，但三四在团十郎身上，没办法。再到其它的地区，能打听到很多消息。布袋丸也告诉卍丸出芸出现两株暗黑兰。而下一个前往的地方是因幡国，但被暗黑兰挡住了，但能利用舞鹤村上的天の立通过。

到鞍马，通过就是近江之国了。

第十章　近江西

继续往上走，来到了龟冈村，在村内得之团十郎为了救一位被根之一族抓走的村民，而往北边的舞鹤村前去。到舞鹤村，知道太军的大军在左侧崖边，天の桥立遗迹附近将鬼族打败，而在大江山附近的酒吞童子和凌姬在绫部村，生下了一女孩。而村中唯一的船也被团十郎借走了。村外北边的山崖处石头围住的地方就是鬼族秘密通道天の桥立。

到右上的天狗庵，得到息吹卷物。然后去看看那天の桥立，但看不出什么端倪。到左下方的绫部村，知道绫姬的女儿和一只巨犬小白都在大江山。最左下角的天狗洞窟，可以得到月光卷物。经过大江山洞窟，能来到大江山。到最上中间的法水院中便能和绢见面。而绢一开始就说明了卍丸的来历，但她不想再伤害人，所以要去比えい山拿纯洁之锁给他。

来到京都右下方的比えい山，跟寺中的和





尚拿了纯洁之锁，然后回到近江西的大江山法水院。但是法水院前挡了一个名无のレ十八番，很难对付。好不容易将他干掉，将纯洁之锁拿给绢，绢就会把它戴上。然后就能到天の桥立，而出去时名无のレ十八番因觉得输给卍丸很没面子，引起地震而使大江山全毁。告别绢的故乡，来到天の桥立，就会看到绢开路啰。

这时三博士又向约米报告卍丸的情况，也要因幡国中的砂神城干掉卍丸。

第十一章 因幡

降落处往南走，能到达鸟取村，村口前有告示牌，要村人不能和火之一族说出不满根之一族的言语。和几位村民交谈，言词稍微敏感便会被吸入流砂中。在村中能得到消息，说千年前因为因幡出现砂神城，而使得因幡变成一片沙漠。而当时的火之一族的四勇者，运用其本身具有的特殊能力，消灭砂神城，使得约米大怒，把他们四个变成蜘蛛。东边的丰冈村有四勇者的墓，若想借用勇者的力量，便到丰冈村看看吧！

到村外，向北方走去，来到天狗之庵，可得到宿木卷物。往东南方有就能到达丰冈村。村人的先人将四位勇者的骨灰用骨壶安装并供奉着。在神社内得知，四位火之勇者的骨壶分别放在因幡的四神洞中，分别为青龙洞（静），白虎洞（松虫），玄武洞（女彦），朱雀洞（义经），而要进入四神洞要有钥匙才行，而钥匙在轮笠村。走到墓中间，便会传出勇者的声音，说想借用四人的神力便要找到四个骨壶才行。

走出村外，砂神城就在在旁边，但没办法通过。往左下角前进来到天狗庵得到乱牛卷物。沿山脉向东南方去，有个户仓　，能通往丹波之国，但被暗黑兰挡住。而丰冈村的最南边能到达轮笠村，轮笠村的下边是死野原洞窟。进入轮笠村，村内有一位鹿野村的居民，说他有一天要回去鹿野村时，村口出现龙卷风而无法进入。进入右上方的洞窟，打倒左上角的一角星和二角星，救出里面的住持，就能得到四神のカキ，有了它就能去寻找四勇者的骨壶了。



到鸟取村下的白虎洞，对着蜘蛛的壁画使用四神のカキ，就能开门。白虎洞的另一个出口，能得到式神卷物。在白虎洞的四楼能找到白の骨壶。接着到丰冈村左上方的玄武洞，在五楼能得到黑の骨壶。到轮笠村的北方的青龙洞，五楼找到青の骨壶。最后到户仓的朱雀洞，得到朱の骨壶。这时绢突然



昏倒，说有四个生命的亮光消失了。回到丰冈村一看，根之一族把勇者的寺庙烧毁了。对着墓使用骨壶，便会化成蜘蛛，形成一辆蜘蛛马车，就可穿越无法越过的流砂。

穿越流砂来到了砂神城，到最下层遇到了看守砂神城的芭芭拉夫人和贝贝爵士，先把芭芭拉夫人打倒，再解决贝贝爵士。芭芭拉夫人临走前留下遗言，要贝贝爵士替他报仇。在眼前出现了第四把圣剑大灵院女彦。出了砂神城，四名火之勇者也离开了，因幡国也回复原貌。到了鹿野村，得知一个消息，说马鹿野城的城主要鹿野村找三位美女给他，否则全村遭殃。而马鹿野城在通往出云的路上。而为了救人，一行人决定三人假冒美人儿潜入城中。到了马鹿野城的城门，村长交代了几句，就能进入。二楼的左上的酒桶，喝了能补充体力。上方中央的宝箱打开就会出现妖猴。怎么打也打不死只好逃跑，而妖猴一见卍丸想逃跑，赶紧追来，只见装置的连接线被扯坏，他的力量也不如刚才啦。干掉他后打开宝箱就能得到拔火のカギ。上了三楼，妖猴又出现，这次他装移动式的装备，只好逃到左下方门后，妖猴却因为门太小又硬闯使得装置又坏了。再修理他一顿。上了五楼，又跟妖猴遇上。这次装备的是迷你的加强制装备。而因为没看操作手册把自己给炸的晕头转向。上了六楼，妖后又出现，但却卡在电梯中。下到一楼，村民跑过来，把通往出云国的后门打开，就能到达出云啦。

而这时三博士又在对约米报告了，说这次的失败，全因这只猴子太笨了，但在出云，是根之一族的出生地，是不会输的。

第十二章　出云

走出马鹿野城，往南就能到达三德　，接通因幡国，但被暗黑兰挡住了。左上方来到了松江村，又看到足下兄弟企业。村内宿屋上方的红屋子，看到很多土偶机器人，一个接着一个，但最后出现的是三博士。进入一看，又是足下兄弟在贩售。而里头一个土偶机器人，一只要十万两，凑足了钱他就说卖完了。在村人口中得知天造村内的温泉名气不小，和有一座传说是火之一族遗留下来的塔。而在国内有岩浆的地方只有土偶机器人才能通过。既然土偶机器人买不到就买梅こけし吧。离开村子，左走到玉造村，村民告诉卍丸，根之一族最近在收集狗，南边的舌震村也没有狗的踪迹了。进入村内的高塔，使用梅こけし开门。便可到楼上使用望远

镜，看到出云大社长出了两株暗黑兰。

走出村子，南下来到了舌震村，得知土偶机器人向左边来到了缘切洞，而西方的石见之国又出现了根之一族的城堡。而舌震村的左上方有通往石见的通道，但需要土偶机器人才能通过岩浆，进入洞窟。离开村子，左边过桥后来到天狗之庵，得到地狱卷物。在向东去来到了玉造村下方的右下方的荒神谷古墓。地下四楼有石碑，上面的文字看不懂，等以后再来。出洞穴后往南走，能到达田代，能通往吉备，但被暗黑兰挡住。途中经过的忍者之里，往右边走能到火彦山，在右上方走能到达天狗之庵，得到万汤卷物。

回头进入火彦山，里面有不少熔岩需要土偶机器人才行通过，目前走的只有一部份，等有土偶机器人时在来吧。而出了火彦山，向左下方一直前进，能到缘切洞。刚要进去，绢突然说话了，要卍丸不要进去，但是不进去故事就没办法发展下去啊，丸就硬着头皮闯了进去。里面走了一会，听到汪汪的声音，就发现小白不见了。到了左上角，看到一个怪人，穿了厨师装，手中还拿把菜刀。一问小白被他抓走了，而他对卍丸说，要救小白就到犬神寺吧。走出缘切洞绢又预感小白不会有事，然后就朝向石见之国前进吧！

第十三章　石见

走出缘切洞，往左下方走到猪目村，可以得到奇怪的消息。根之岛和出云之岛以前被火之勇者用两条神纲拉合在一起，而现在根之岛右脱落了，神纲也不知道在哪里了。又得知西南方有一座古老的犬神寺，晚上都会发出狗的悲鸣声。而左上角的村民是伊贺忍者，他告诉卍丸，犬神寺抓了大量的狗在那做改造，小白也在那。

救狗心切，快马加鞭的跑到左下的犬神寺，由最左边的道路或最右边的道路通过两个犬石像，然后到达中央的寺庙。这时对左边红色的石像一按就会出现密道。进到里面的地下室就会看到地狱釜の肉助和小白，但这时小白的眼神中已充满了杀气。这时使用绢身上的ツロの首轮，便会缓和下来。而小白因为愧疚，而跑向后方的一票土偶机器人部队，轰隆一声，小白就和土偶机器人一起消失了。



而搭上剩下来的一只土偶机器人，然后上电梯就能出去。有了土偶机器人，回到火彦山和缘切洞，

拿取重要的宝物国引の弓纲，进入须佐の风穴，到达另一个出口，往左下角来到了羽须美村，村中打探消息，得知西方的津和野町的城主好像有事要告诉卍丸，也得知出云国内有一黄泉平，是根之一族的故乡。还有一座左火女山，传说是和火彦山的夫妇山。也听到了团十郎已经到西侧海岸的滨田村。更得知出现了根之一族的城堡暗闇城。

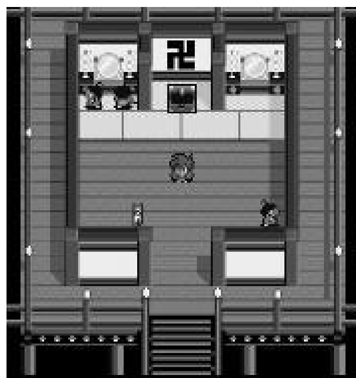
出了村庄，来到村子上方的天狗庵，拿到昭和卷物，往左走就到了滨田村。村人告诉卍丸，津和野町城主知道地狱釜の肉助的缺点。出了村子，到右下山中拿取神风卷物。然后到滨田村左下方的左火女山拿国引の长纲。在左火女山左方河流的对岸山边有忍之里，然后忍之里的右下角有天狗之庵，而其中的卷物也被团十郎骗走。

进入西北方的津和野町，看到很多只猪，那都是要送给地狱釜の肉助当贡品的。到城主那边问他的弱点。当城主要说时，旁边的公主却变成了地狱釜の肉助，然后将所有的人变成猪后离去，而上前看城主发出冷～冷冷～冷～的声音，难道地狱釜の肉助怕冷？

为了到达暗闇城，要经过黄昏洞，而黄昏洞前会经过足下村，得知足下兄弟在黄昏洞附近的六日市村开了宿屋联锁店，而附近也只有那一家，可能会被敲诈喔。走出了黄昏洞，进入六日市村，果然，一晚要9999两，不要在这睡了吧。准备好了装备，就能前进到暗闇城替小白报仇了。

进入暗闇城，由三楼的正中央掉到二楼，这样才能遇到地狱釜の肉助，这时地狱釜の肉助口中念念有词，不久把卍丸三人变成了猪，正当三人要被下锅熬汤时，团十郎就会出现解救。这时集合了四个人的力量，大战十三圈，喔不是，是将地狱釜の肉助打倒，得到了第五把圣剑いろは静。这时的团十郎，也有了强力的术啦。

先到京把三四的彩卷换了吧，然后到出云的松江村，祭拜小白。遇到了百百地三夫太，原来是他们在烧毁的犬神寺中，将小白的骨灰找出来的。一起拜过之后，绢将ツロの首轮放在墓上祭拜，小白就会向天空飞去，天空就会出现送灵之铃，这是小白临走前送给绢的。拿着它，到右上的海岸有两石碑，极乐太郎就会拿出两条神纲，往根之岛一丢，而两条神纲化成龙紧紧的套住根之岛，四人就合力将根之岛拉回。



往上走，来到了传说中的黄泉平，进入洞中，在地下一楼的尽头处使用送灵之铃，就会出现一艘船，利用船到了对面，就能出黄泉



平。出了黄泉平，就进入了根之一族的故乡，得知千年前的战争中，玛理和约米的战斗，打的不相上下，而且同时不见了。当三博士在丹波的地下挖掘出约米时，就让他复活。有一天约米突然在此出现，利用了人们贪婪的心，加以妖怪化，根之一国就这样产生出来了。村子内桥边的屋内可以休息。恢复体力后就开始上楼梯，通往出云大社。途中看守圣剑的根之一族都复活了，要一一击败。而看守出云大社的是独角马王和双角牛王。解决之后，下到一楼卍丸拿出大灵院女彦将绿色暗黑兰砍断，用いろは静将紫色暗黑兰斩断。现在只剩下两朵暗黑兰了。

出了出云大社，左上方有天狗之庵，能得到三角卷物，然后由三宝　进入丹波。此时博士也向约米报告，而关于逃跑的贝贝爵士也进入丹波了，而三博士也派人去追捕他。

第十四章　丹波

由三室向东边走，过了桥就到了赤川神社，神社内的右侧泉水能恢复体力，左侧的泉水能回复技力。在里面得知布袋丸已经到神户村。在丹波国各处都有泉水，有的是毒水，酸水，要注意。到右下连接京之国的保津，得知太君下令在丹波国挖出一个大洞，好像挖出什么特别的东西。回到赤川神社，向右下角的方向走去，走到尽头，再沿山脉向走东边走去，看到桥，在桥上会遇到贝贝爵士，要帮他老婆报仇。打到一半，三博士派来抓贝贝爵士的人已经来了，贝贝爵士就逃跑了。

在泉水边的是青口神社，在里面听到了在鹿の子村南边通往浪华之国的通路出现了龙卷风，无法过去。也知道了半年前太君在丹波国挖到了红色和青色的玉珠，但不知道拿到哪里了。在丹波国中唯一的村庄就是鹿の子村，只要从青口神社往西南方走就到了。正要过桥时，又遇到了贝贝爵士，又打到一半，三博士的突击队又出现，贝贝又逃走了。继续往西走，看到贝贝守在桥上，先到下方过桥到尽头，向左下方绕过山脉能到达天狗之庵，得到佛灭卷物。

回到刚刚遇到贝贝爵士的地方，又打了一场没分胜负的仗，三博士的突击队又出现了。向左边继续走会看到告示牌，说鹿の子村在南方，先到左上方拿花x卷物。然后到南方的鹿の子村，宿屋中遇到布袋丸，说他哥哥米袋丸，已经到了浪华国中的神村，可是通往浪华的通路被龙卷风挡住了，请卍丸去看一下，应该是根之

一族搞的鬼吧，若解决了这件事，再回宿屋找他。

到左侧的屋子，在上方有一个墓碑，写着最爱妻子之墓，大概就知道是谁搞的鬼了。进入屋中走三四步就会遇到根之一族。此屋贝贝爵士自称为箱庭城，然后冲到左边贝贝爵士的地方吧。到了以后，贝贝爵士觉得冤冤相报何时了，以前的恩怨就一笔勾消了，此时龙卷风就消失了，回到宿屋找到布袋丸，就可以到左下方的左夕山峡，就可进入浪华了。

第十五章 浪华

走出左夕山峡，向东边走来到了天狗之庵，得到了紫电卷物。向南方走来到有马村。由村人口中得知，暗黑兰出现在东南边的住吉大社。在村中有一告示牌，说男人的梦就在宝冢村，只要利用轻便的缆车便能到达。有马村的南方是姬路町但通路被暗黑兰挡住，所以没办法过去。村人告诉卍丸，千年前浪华也有一个火之勇者，名叫三郎，死后留下了三郎冢四座。

出了有马村，向西走可以来到忍之里，向右走过了桥就能到达海岸边的神户村。在村中得知，在淡路岛上有座古墓，但附近只要有船要通过，就会沉入海底。神户村里有ィヒヵ人留下的建筑物，往右上方的建筑物进去，在地下室就能搭地下电车到达宝冢村。

宝冢村中得知，早期ィヒヵ人就住在这里，所以东西都留在这里。另外也听到姬路城城主已经在挖掘三郎的足冢，因此所有的宝冢村的男人都被调去加入挖掘工作了。宿屋中得知，神户村来了一艘南蛮船，船长的名字叫米袋丸，是布袋丸的哥哥。而到村外右边就是三郎的足冢，进去后有人来过的足迹。走出三郎的足冢，向下走去，过了桥在往右上走来到忍者之里。过了桥在往西北方走来到了六甲峡，由此能通往丹波，但被暗黑兰挡住了。向东走到尽头，在往南边走，可以来到生驹峡，能到伊势国。

回到神户村内得知，三郎为了打倒根之一族而自爆，身体因此四分五裂，而因此消灭根之一族达三万多人。而三郎的身体分别放在四个墓中。而ィヒヵ人为了三郎开发了一种叫速鸟的交通工具，能在水中，水上，空中行驶。当研发出来时，三郎也牺牲了，ィヒヵ人就把速鸟的秘密也跟着埋藏在三郎的墓中。在淡路岛中有三郎的腹冢，速鸟的设计图好像就在那里，而要进入三郎冢，要知道密码。



ィヒヵ人因为害怕三郎冢遭人破坏，便设下保护网，只要输入デロレン就能进入。在神户村也有很多外国朋友，说搭船回神木

村时看到了大漩涡中有城堡，应该也是根之一族的吧。在村内也能得到山彦卷物。另外得知姬路城城主在三郎的足冢找到了什么东西似的。在东南边海的对岸，有个界村是个发展快速的港口。而在村内下方港口可遇到米袋丸。



搭上南蛮船，就可直接来到淡路岛。上岸进入三郎的腹冢，便会在入口发现根之一族的暗影夜的暗杀者。将他们打倒，然后输入密码デロレン就可消除保护网。在B2中有许多石像会发射雷射光，只要将左上方的板手往下拉，就可消除机关。在地下三楼找到了速鸟设计图，这时布袋丸和米袋丸也过来看，直摇头，イヒカ人的智慧太强了。出了三郎腹冢，右边的漩涡出现了一座城堡，是根之一族的魔海城，只见魔海城急速旋转将海水冲向四周，将卍丸等人冲开。

醒来后，又是百百地三太夫救了卍丸等人，而旁边的人数一数就是不见布袋丸和米袋丸。而身上的东西速鸟的设计图却不见了。而现在的地点，问了村民得知是淡路岛，到了对岸岸和田村，得到消息布袋丸比较轻，被冲到界村去了。出了岸和田村，往左上方走到达界村。村中证实了姬路城城主在三郎的足冢里，找到了风之精灵机。在村内的左上角的仓库中，找到了布袋丸。他依记忆抄出了一张速鸟的设计图，真强。布袋丸要卍丸亲自按下身边启动机的红色按钮。卍丸按下后，速鸟就出现了。由旁边的イヒカ人口中得知，要完全发挥速鸟的能力，要找到下面三样物品，波之精灵机，潮之精灵机，和风之精灵机。

三郎足冢中的风之精灵机已经被姬路城城主拿走。另外两个应该在其它两个墓冢中。先到三郎的胸冢中，在地下二楼记得关闭机关。地下三楼有三个扳手，只要把左上的向下，右上的向上就可关闭机关。拿到了波之精灵机，在岸边使用波之精灵机就能在水上行驶。使用波之精灵机来到三郎的手冢，同样的在地下三楼有装骨犬，只要冲过，将右边机关调上，左边机关调下，就能关闭，拿到了潮之精灵机，就能潜入水中了。

利用波之精灵机来到神户村左上的天狗庵，拿到星寝卷物，回到岸田和村，在海边使用潮之精灵机，就能潜入水中，到魔海城。进入魔海城，遇见了三博士，又出现说了一大堆，不理他们。到五楼时终于见到魔海城城主，打倒两次，才把卡尼打败。但是这时贝贝爵士又出现，把布袋丸掳走。说要救布袋丸就到界村左上的城堡。

这时旁边出现了第六把圣剑，鸟居堂三郎。然后到住吉大社把暗黑兰斩断，再到有马村旁的姬路町，得知姬路町城主已经准备要去攻打贝贝爵士的钢铁城了。到楼顶和城主谈话，他就是不把风之精灵机拿出来，只好先去救布袋丸。到了钢铁城，见到贝贝爵士，说着说着就把钢铁城飞起来，往左方去，卍丸看到，就到姬路町找城主。只见钢铁城的一发，就把城主的五万大军消灭，城主只好把风之精灵机交给卍丸，请卍丸帮忙。

用速鸟飞到钢铁城中，三博士又出来列队欢迎。寒喧了几句，就往前走吧。在里面记得有橙，红，青三种有颜色的地板，分别为不能使用术，减生命力，减少技力，记得用清水，喝了再上。在地下一楼遇见了贝贝爵士，他请三博士将自己改造了，所以要小心。打倒他，救出布袋丸，再继续去追击贝贝爵士，此时能在最高楼找到他。将他打倒后，就可以得到钢铁城。原来布袋丸被抓来后，已经将整个城都摸透了，（要是被他摸过核弹的话，那约米也会被他打败，火之一族也只好俯首称臣了，我想太多了。）这时布袋丸会交给卍丸一个电子の手旗，地图上使用就会叫出钢铁城。

这时三博士又向约米报告失败。而卍丸就可以搭着钢铁城，使用瞬移来往各国。记得去开百鬼夜行箱喔，一是浪华国的三郎足冢内，一是近江国的西京洞，一是石见的黄昏洞，一是因幡国的玄武洞。利用钢铁城，往吉备出发。

第十六章　吉备

搭乘钢铁城，利用瞬移来到了吉备的冈山町。村内听到了有关绫的妇人，前几天来到这里，在寻找他的女儿。而村外有一通往鬼城矢食城的造山洞窟，是酒吞童子建造的。也有村人说那位妇人和绢长的很像，或许鬼族还没被完全消灭吧。隔壁的安芸国也出现了根之一族的城堡，而暗黑兰是出现在长门国。进入冈山城中，得知广岛城向冈山城请求救援物资，因为广岛城正被冰渍包围住。到顶楼见了冈山城城主，得知绢的母亲绫还没有死，但已经到矢食城去了。

出了冈山城，向右下方走，过了桥就来到了长船村。村内得知，安芸国中出现的城堡是白银城。出了村外，往上走来，可到三日月卡，通过这里，到下方能得到人形卷物。回到冈山町向左直走过桥到忍之里，然后在到右下方海岸的仓敷村，村内有仓敷の仓，第四间和第七间都上锁了，第四间是鹤姬仓，第七间是ァン仓，鹤姬仓是人鱼所借的，ァン仓是鬼族所借的。ァン仓中，好像有只奇妙的笛子。

沿山路向左上方走，在沿着山脉往南方走。走到海边，在向右边走，不久能看到天狗之庵，得到富士卷物。回到冈山町，改向右上方走，走一段路就能到达忍之里，里面的忍者说，卍丸的父亲曾经来过这里，但以后就不知下落了。而左上可到达田代卡，有暗黑兰挡住而无法通过到出云。继续往西走，来到山路尽头的天狗之庵，能得到神炎卷物。天狗也告诉卍丸，他父亲是遭到吹雪御前设计而失去联

络。

离开天狗之庵，往左下方来到了造山洞窟，走出后往左上方来到矢食城。到二楼见到绢以前的朋友被绑住，得知绫姬住这边，但是被人抓走了，绢这时就冲到楼上救母亲啦。到了三楼，见到了右下角的绫姬被迪龙博士抓住了。说着说着就搭着热汽球飞走了。

睡醒的时候，绢已经不见了，一问才知道绢已经出去追她母亲了。而绢的卷物，也都存在预屋，需要的话能去换。得知消息，绫姬是被抓到白银城，而绢也应该在那边。离开造山洞后，向下方走，在桥的西边是福山村，在神社中知道在安芸的海上，有一个名叫船海宫的神殿，而吉备之国内有个地方叫火刃村，是剑之神居住的地方，经过了福山村，就到了安芸之国了。

第十七章　安芸

出了福山村，下方的龟山神社，传说是千年前义经就是坐在巨大的乌龟上，在濑户的海上乘风破浪。在安云国也有人鱼村，火之勇者中的一位就是在这出生的。龟山神社的右侧有一座龟山，有着封印。义经坐的乌龟叫弁庆，因诅咒而成龟山，要解开封印必须有青叶の笛才行，传说中，千年前鬼族和根之一族就在抢夺这只笛子。而龟山神社的上方是尾道村。而白银城出现在广岛町的南边，那里的天气已经变成寒冬的气候。村内有人在东南边看到人鱼。

出了村子往左上方的广岛町前进。广岛町那边已经一半被冰冻住了。村民也都到城内避难。城内得到消息，白银城城主百贯丸会使用冰的妖术且力大无穷，要小心。而长门国的暗黑兰，出现在秋芳洞的深处，而根之一族的战略也开始采守势。见过了城主，城主希望卍丸能救救他们。

出了广岛町，在左下角的小岛上，有四个石头，中央是隐藏的天狗之庵，由左侧冰渍向右冲去便可到达，能使树的技少一。由左侧冰渍边缘向下走，过桥后能到达岩国村，里面的渔夫曾在东边看到人鱼岛。而在仓敷村得到的消息是ア ン仓内有笛子，解开龟山封印的也是笛子，故先到长门去吧。

到锦卡，就能通往长门了。



第十八章　长门

由锦卡向上走，可来到天狗之庵，得知火刃村就在吉备国中央，被山围绕着，在此可得到虹龙卷物，在锦卡的左下方是小群村，在长门中央就是秋芳洞，青色暗黑兰就在深处。而秋芳洞有八个出入口，要小心应付。而绫鬼城住在西边的海岸，而热汽球就是飞往那个地方。目前先到白银城取得最后一把圣剑才可以。先向上方走，来到一个



荻村，得知绫鬼城是近江国内大江山的鬼族的残党，先在这里准备一下，就可以用钢铁城往绫鬼城出发。

直奔西南方的绫鬼城，先到白桥洞，在洞窟内右上有道门，只要调查鬼族的纹章图案，就可以将门打开，在地下一楼，看到迪龙博士带着绢和绫姬搭潜水艇逃走。走出白桥洞，来到绫鬼城，得知绢和绫姬已经被带到白银城了。另外也听到了一个大消息，就是吉备火刃村，有个火刃人，在那正在打一把圣剑，而且也有座神殿。而仓敷村中鬼族的仓库アン仓的钥匙是由绫鬼城城主保管。见了城主，便会得到アンのカギ，在到仓敷村，打开仓库，得到了青叶之笛和雨龙卷物。青叶之笛就能解开龟山神社旁的龟山封印，搭上弁庆，就能行走安芸的海上。

坐着大乌龟，向西南方前进，来到人鱼之岛，并也是航海宫的所在地。由下方岛上的村上洞到达航海宫，得知越前国的人鱼村有血缘关系，同时知道吉备之国有座いろは宫的神殿，和航海宫一起打造神剑。昔日义经也在这里打造神剑，但是现在，设备都坏了。在吉备之国北方的山中，不时传出地鸣声，听起来很恐怖。在中央的神殿内见到了鹤姬，得到了鹤姬のカギ，也看到了七位勇者的塑像。

回到仓敷村，打开鹤姬之仓，得到了极乐的一套装备，使得队伍能力大大提升。搭上弁庆，来到白银城的下方小岛，用滑的到达白银城。到了五楼中央，往下掉到四楼，再前往三楼，就遇见了百贯丸，但不见花雪御前，解决百贯丸，就会发生恐怖的事件，怎么恐怖，自己看。

拿了第七把圣剑蛇光院松虫，绢把卍丸等人传送出去，但绢一个人还在里面。卍丸等人又进去救他，等走出白银城，白银城也随之消失。到长门国的秋芳洞，在到达暗黑兰之前，把魔将和门将打倒，终于斩断了最后一株暗黑兰。这时三博士又出现，说完了他们常说的屁话，他们三个就扬长而去，还不忘破坏旁边山壁，让卍丸困在洞中。这时，百百地三太夫又出现，再一次帮卍丸解围，离开了秋芳洞，只见钢铁城自己飞来，布袋丸直说不好了，京都出现了第八朵暗黑兰，前往京都途中，三博士向约米报告。说卍丸万万没想到会有第八株暗黑兰，现在他的七把圣剑都用完了，而且没有打造圣剑的器具和材料，最后的胜利，是根之一族啦，哈哈哈。

最终章　血京

卍丸等人搭乘着钢铁城，来到京都，只见血海一片，布袋丸说的没错，出现了第八株暗黑兰。只好去寻找第八把神剑，但是没有啊，正当绝望时，想到了先前听到的，吉备有一个火刃村，里面有人在打造圣剑。回到吉备之国，福山村上的道路，原先被暗黑兰挡住，但现在通了，往上走，来到了一栋白色建筑，这就是火刃村。

由村民口中得知，由于时间的流逝，他们已经忘了祖先打造圣剑的方法。也得知了东边有个黑绳洞窟，里面住着根之一族的最强战士，刚天明王，住在地狱谷，而刚天明王有着龙勾之玉，能自由自在的控制水。而打造圣剑有三个要素，一是要在神圣的场所，二是打见的槌子，三是火之一族打造的剑。

出了火刃村，来到上方的いろは宫，这里已经被根之一族占领了。打倒三途のマンタ，在三楼可得到火之锤和天雷卷物。出了いろは宫，到近江东的琵琶湖，找火精灵，得知要得到龙勾之玉才能唤起在琵琶湖底的火之都，打造圣剑。所以到达火刃村东边的黑绳洞窟，走出洞后，在山围绕处有一泉水，能恢复体力和技力。右边就是冥府之穴，此洞最底部的建筑物就是地狱城。

进入地狱城，又遇到三博士。到地下二楼，遇到了刚天明王，打倒他之后，就能得到龙勾之玉。出去的途中，百百地三太夫也前后牺牲。回到琵琶湖，见过了火精灵，得知要用的剑在卍丸身上，对了，就是父亲留下的形见之剑。东西全齐了后，就会开始了。在火之都中有不少终极装备，记得去拿。而有些东西也有特殊作用。到了右上方的大灵院内，就可以开始打造仪式。利用自己的生命力，把形见之剑的能力提升。就这样完成了大灵院卍丸。

走出大灵院，其它七名勇者的灵魂也出现。祝福卍丸打倒约米，将封印在约米体内的玛理救出。背负着拯救日邦格的命运，搭乘钢铁城来到了京都。当卍丸等人被传送到外面时，布袋丸也为了大家而牺牲了。暗黑兰因为钢铁城的爆炸而底下出现了一个洞，卍丸进入这个洞后，就踏上了打倒约米的路程了。

附：天外魔镜Ⅱ的玩法

PCE是历史上第一个开始使用CD为载体的家用游戏机，而且，在PCE-CD上有许多例如：恶魔城-血之轮回、天外魔境等不世经典。但这些游戏都是以光碟的形式存在的，我等没有刻录机的穷人怎么才能重温这些经典游戏呢？

当然，万能的模拟器是没有解决不了的。现在流传的PCE-CD都是ISO+MP3形式的，这次我们杂志提供了以ISO+MP3形式的“天外魔境”。在这里我就和大家一起研究一下怎么直接在硬盘上玩PCD-CD游戏。

首先，我们要把ISO+MP3形式的“天外魔境”制作成硬盘上的镜像。

先确认你的硬盘有超过700M的空余空间。然后，把杂志里附带的Tianwai.zip解压到硬盘上的一个目录里，例如E:\tianwai 。在这个目录里你会发现有许多

MP3文件和一个至两个ISO文件，ISO文件是游戏的主程序，MP3文件就是我们从PCD-CD上抓下来的音轨。接着要把这些音轨转换成WAV文件，因为虚拟光驱DEAMON只能识别WAV文件，在目录你还会找到一个名为MP3 to WAV的自动批处理文件。别犹豫，执行它吧，没有危险的，呵呵。经过一段稍微长的DOS界面的MP3解码过程，MP3都已经转换成了WAV文件。现在你知道为什么需要700M的硬盘空余空间了吧！另外注意的是千万别对他们改名哦，因为它们分别对应着游戏的每一条音轨哦！当然，原来的MP3文件被删除了，你也可以把它们保存起来用WINAMP听听，那些音乐非常不错！

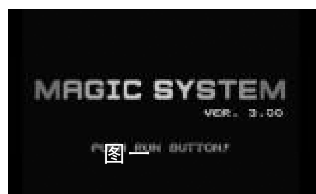


做镜像当然少不了DEAMON，直接选择E:\tianwai目录里的tianwai.cue。当看到虚拟光驱变成了AUDIO CD就大功告成了！打开AUDIO CD会看到里面的内容只有一道音轨。这里需要注意的是，如果DEAMON出现UNIT LOCKED的错误信息，就尽量重新安装一下我们杂志光盘里附带的DEAMON最新的3.10版。



图一

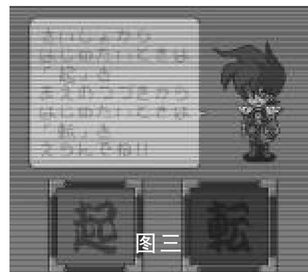
镜像做成了，当然是开始玩拉！模拟器毫无疑问选择最好的PCE模拟器：MagicEngine。把杂志里附带的最新版MagicEngine也解压到硬盘上。执行模拟器（PCE.exe），当然先要在config菜单配置好手柄（废话，不然怎么开始啊，呵呵）。然后进入BOOT CD菜单，选择MAGIC SYSTEM 3.0(图一)，出现PUCH RUN BOTTON!的提示，摁开始键就可以开始游戏了(图二)！相信你一定会被自己虚拟的CD音轨震撼的哦！(图三)



图二

另外，在摁了开始键后可能会出现NO CD的提示，这表示你选择的光驱盘符错误。这里告诉你一个办法，不用自己在系统里修改盘符再重启动那么复杂。在MagicEngine目录下找到PCE.INI，然后编辑它，找到[cdrom]栏下的 drive=0 项，更改后面的数字可以对应不同的光驱0 为第一个，1为第二个，依此类推……

同时在PCE.ini里可以找到许多在模拟器里无法修改的选项，例如：tv_mode=y可以以电视的抽线形式游戏等……大家可以慢慢挖掘里面的宝藏！



图三



再谈自制GB FLASH卡带

——打造最廉价的GB FLASH卡带

上次的我们介绍的自制GB FLASH卡带的方法还是比较复杂的，如果对电子不熟悉的话，完成起来还是有一定困难。这次找到了另外一种GB卡带，用它来改造GB FLASH卡带的工作将变的十分轻松。

改造GB FLASH卡带的一种思路就是用普通的多功能编程器将ROM直接写入存储器芯片，然后将芯片焊到GB卡带上，来完成更换游戏内容，不过反复焊接确实是一件很麻烦的事情，恐怕没有人会这样做吧，所以我考虑可以从卡带的印板上引一个插座出来，ROM芯片插在插座上，这样需要更换游戏时，只要从插座上取下芯片，用编程器烧录ROM，然后再插在插座上就可以了。下面我们将详细介绍一下改造的全过程。



一、需要准备的材料

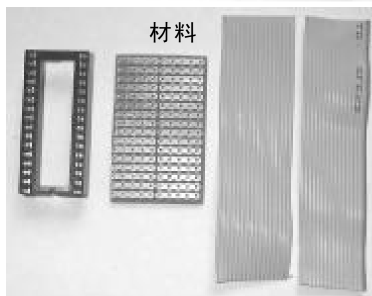
GB卡带：x1

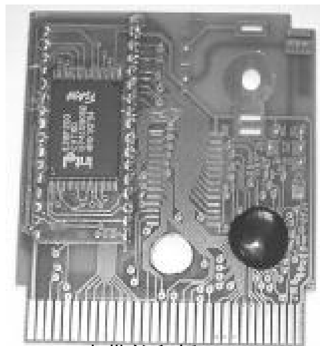
32脚的集成电路插座：x1

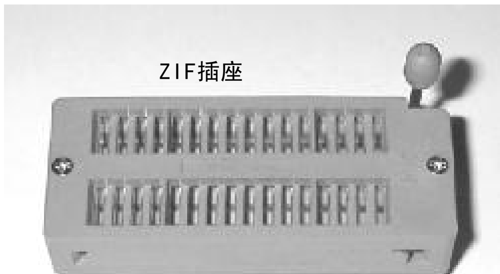
排线：若干

试验板：一小块

虽然任一GB卡带（除了ROM是黑胶封装的那种）都可以用来改造，但对于TSOP封装的ROM芯片，引脚处的铜箔都非常细，从引脚上引线的话只能使用漆包线，焊接起来也有一定难度，所以比较好的方法还是找一块印板上有DIP封装ROM的GB卡带。但是直接在印板上焊插座是不可能的，因为芯片加上插座的厚度已经大于卡带的厚度，并且如果芯片在卡带内部的话，更换也不方便。




GB卡带的印板


ZIF插座

关于32脚集成电路插座，可以选用普通的集成电路插座，价格非常低廉，不到1元钱。如果想使用更方便的话，可以采用ZIF零插拔力活动插座，只不过体积大些，而且价格也比较高。

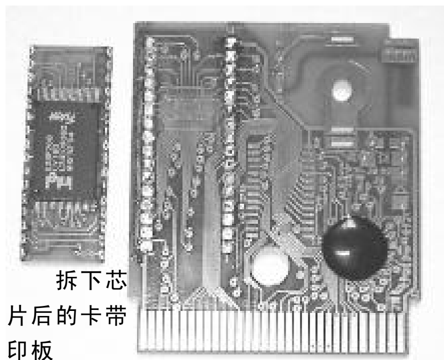
排线可以从旧的软驱线或硬盘线上截取一段，长度不要太长，一般5cm左右就够用了。

二、改造过程

1.拆除存储器芯片

去掉背面的一个螺丝，然后把前盖向插卡一端推一下，卡带就打开了。可以看到这块卡带的存储器部分的PCB设计为DIP封装，我们要做的工作就是上面的芯片拆除，如果有热风枪的话，这是很容易做到的，如果没有的话，你就要小心一些了，注意宁可破坏芯片也一定不要破坏卡带PCB上的焊盘。

芯片拆下来后就是这个样子（如图）。


拆下芯片后的卡带印板

2.加工外壳

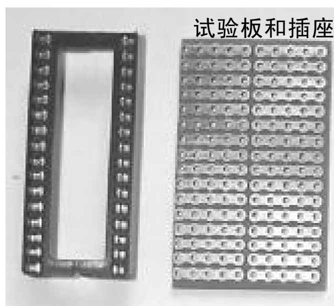
现在我们要对外壳进行一些处理。如果把GB卡插在GB游戏机上，可以看到，GB卡带尚有一部分在外面露着，因此只能将插座安装在这个位置。由于GBA的卡带更小，因此这样做成的卡带即使插在GBA上，在插接上也没有任何问题。

如下图，在GB卡带的前面板上开出两个槽， 这两个槽是为了让排线通过。另外可在两个槽的中间钻两个固

定试验板的孔。

3.试验板的焊接

这里只需要很小的一块试验板，你可以把插座插在试验板上，截取比插座大一圈大小的就可以了。但是要注意的是插座的两侧要各留出一排焊孔供连接排线用。


试验板和插座



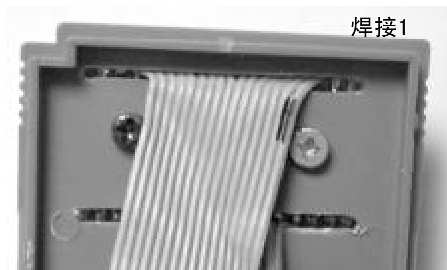
开槽位置

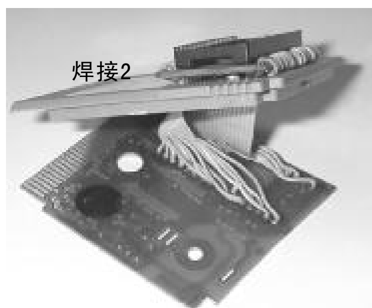
接下来的工作就是把插座焊接到试验板上。

4.焊接排线

将排线分为16根一组，长度大约5cm。在试验板上插座的两侧各焊一根，如果你的试验板是单孔的，那么需要把线和插座的引脚按一一对应关系连接起来。

接下来要让排线的另一端穿过GB卡带前面板上开好的槽，然后用螺丝将试验板和GB卡带的前面板固定在一起。


焊接1


焊接2

最后的工作是将排线焊到卡带PCB的对应焊盘上去。这里需要注意的是引脚的对应关系。可以在线上做上标记，以免搞错。



改造完毕的GB FLASH卡带

然后把卡带外壳装好，就完成了。

5.拆下来的芯片的改造

这次拆下来的芯片是一片TSOP封装的E28F200，芯片是焊在一块小的转接板上的，通过转接板转成了DIP封装。为了将它利用起来，做了一些改动。

改动很简单，只需一个32脚的普通集成电路插座即

可。我们要把那个拆下来的小印板焊接到集成电路插座上来使用。首先要用裁纸刀将集成电路插座两侧的塑料切掉1mm，这样插座的引脚的簧片就露出了1mm，焊接起来就很方便了。然后把小印板压到插座上令其管脚一一对应。焊接完毕后，检查一下，如果没有虚焊，改造就完成了。需要注意的是集成电路插座的塑料很容易被烫变形，因此焊接时间一定要短。

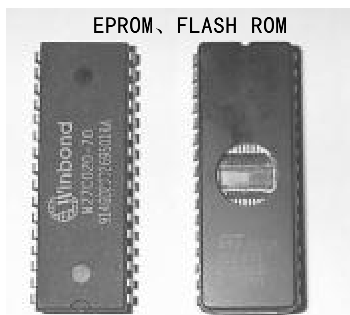


改造后的芯片

三、使用

接下来的工作就是把GB游戏烧录到ROM芯片中。

ROM芯片可采用EPROM、EEPROM、FLASH ROM。其中EPROM最便宜，EPROM芯片上有一个石英窗口，利用紫外线来擦除芯片内容，要将程序写入芯片需要用到编程器。对于后两种芯片，擦除和编程都要依靠编程器。最后决定使用了一片EPROM 27C020和一片WINBOND的电可擦除的EPROM 27C020做实验。



EPROM、FLASH ROM

要烧录芯片需要用到编程器，这里使用的是电子DIY多功能编程器，它的价格很低，只有1xx元。所谓多功能编程器，是指它能够支持各种类型的芯片，包括EPROM、EEPROM、FLASH ROM、ATMEL89系列单片机、PIC系列单片机、AVR系列单片机等等。也就是说它可以烧录各种游戏卡带中的ROM芯片、也可以烧录电脑主板或显卡网卡的BIOS芯片、以及PS和PS2等的MOD芯片，用途上是比较广泛的。（关于电子DIY多功能编程器的详细资料请查看http://ediy.yeah.net）。这里我们主要介绍一下怎样用电子DIY多功能编程器来烧录GB卡带的ROM芯片。



电子DIY多功能编程器

电子DIY多功能编程器包括编程器主机一台、并口电缆一根、电源一个、光盘一张、说明书一份。编程器软件的安装非常简单，将配套光盘插入光驱中，安装程序会自动运行。在出现的安装界面上，选择第一项“安装编程器软

件”即开始安装。接下来的安装步骤与普通软件的安装是完全一样的。安装完毕后，在“开始”→“程序”中即多出一项“电子DIY多功能编程器”，该项目下有两个程序，一个是“电子DIY多功能编程器”（即并行编程软件），另一个是“电子DIY串行芯片编程器”（即串行编程软件）。我们这次烧录卡带ROM，应使用“电子DIY多功能编程器”（即并行编程软件）。

下面我们以WINBOND 27C020为例来说明一下烧录的方法。

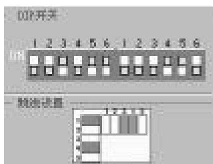
1．首先要准备好GB的ROM文件，何处可找到GB的ROM文件，我就不多说了。

2．用随编程器配套的并口电缆将编程器和计算机并口连接起来，然后为编程器接通电源。这时会看到三个指示灯都亮起。然后启动“电子DIY多功能编程器”（即并行编程软件）程序，程序启动后，只有电源指示灯亮，其它两个指示灯将熄灭。然后需要检测一下编程器，在“帮助”菜单下有一项“检测编程器连接”。单击这一项，会提示“找到编程器”，如果提示“编程器硬件错误，请检查电源和连接情况！”，则表示没有接通编程器电源或者电缆连接的有问题。



编程器软件

3．要烧录一个芯片，第一步是选择芯片型号。这里要烧录的芯片型号为WINBOND W27C020，在菜单项中“选择芯片”一项，选择EPROM（电擦除）下的WINBOND 27Xxx下的W27x020（Vpe 14V）。然后在程序窗口的右侧的“芯片设置”下可看到跳线设置方法和DIP开关设置方法，通常情况下，跳线可保持默认值不变，需要调整的就是DIP开关。

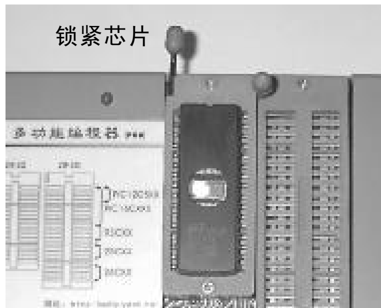


设置

4．下一步要把芯片插入到编程器的活动插座上，插入的正确位置编程器软件窗口右侧的系统参数中有提示。插入芯片后，扳动活动插座的扳手锁紧芯片，就可以进行读写操作了。

5．首先要检查芯片是否为空，因为如果芯片内部有数据的话，是没有办法写入新的数据的。单击“命令”菜单下的“空检查”检查芯片是否为空，如果不为空的话，需要先进行擦除。单击“命令”下的“擦除”即开始擦除芯片中已有的数





据。

6．芯片清空后，现在就可以进行烧录了。首先要载入GB的ROM文件，单击“文件”菜单下的“打开”会弹出一个文件选择窗口，在文件类型中选择“ALL FILES″，然后选择ROM文件所在目录，即可看到所有的ROM文件，选择其中的一个，单击“打开”按钮即完成文件的载入。这时在程序区可看到ROM文件的内容。单击“命令”菜单下的“编程/测试”即开始烧录。



经过上述过程后，一个ROM芯片就烧录好了。


插在GB上的FLASH卡带

现在我们要把这个芯片插入到改造后的GB卡带的插座上，要注意插入的方向，即芯片的第一脚对准插座的第一脚，不可插反。这样FLASH卡带就完成，把这个卡带插入的GB或者GBA上就可以玩游戏了。


插在GBA上的FLASH卡带



GBA上正常运行的游戏画面


GB上正常运行的游戏画面



游戏机PLAYSTATION的简易维修

文：EMU-ZONE/PULUTION

注意：如果您完全不熟悉电路或不会使用电烙笔的话，那么请不要进行任何的改制，一旦错误，可能会导致一些无可挽回的后果、严重的破坏，故笔者对此不负任何责任！！！

一、当读盘不正常时请先做如下检查：

1、检查激光头上是否有灰尘组油污。

2、检查盘片是否不清洁或有严重划伤。

3、放入游戏盘，将主机倒置后开电源，看能否正常读盘。

若换新盘、用棉签点清清洁剂（一般为无水乙醇）清洗光头物镜后仍无法正常工作后，可先做如下修复：

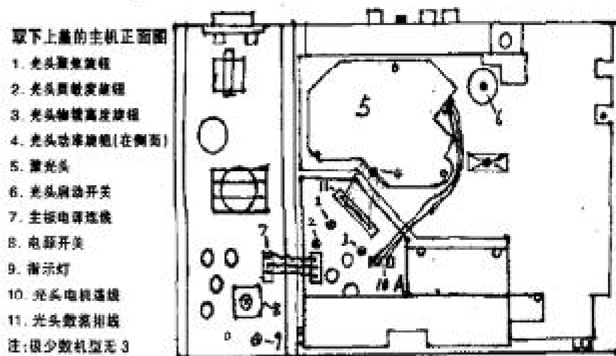
1、打开机器上盖。

2、小心轻拨光头棕红色排线边的黑色小卡子后，将排线轻拔出。

3、拔下位于光头排线右侧四根线一起的小排插。

4、取下光头后，在其反面用小改锥挑动传动电机齿轮，使光头移至中部。

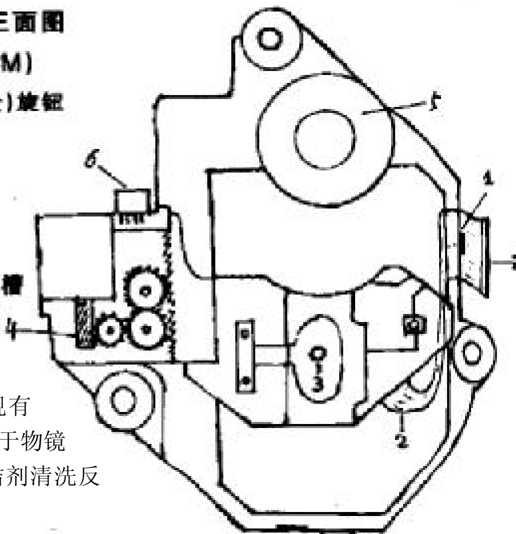
5、用小十字改锥起下光头正上方主电机旁两枚黑螺丝后，用手向后轻推上盖。



6、取下上盖后，将光头移至最后部，从反面《底部》轻轻将则边白色转动齿顶出。

7、将光头小心地从支架中轻轻取出后，取下上面唯一的螺丝，从两侧将卡子向外轻拉出后，便可取下

取下上盖后的光头正面图
(型号 KSM—440ACM)
1. 光头功率(激光能量)旋钮
2. 光头数据排线
3. 光头透镜
4. 光头步进装置
5. 光盘驱动电机
6. 4PIN, 光头电源线插槽



光头物镜罩。

8、对光观察，会发现有一个呈45度角的反光玻璃位于物镜正下方，用小棉签蘸上清洁剂清洗反光玻璃。

9、如发现光头移动轨道和传动齿轮上的润滑脂已干枯或挥发，最好上一些润滑滑脂。因为长时间干磨会使光头整个塌下，从而改变光头与盘片之间的距离。

10、最后将各部分装起。

以上处理方法中，步骤8适合于田于长期工作于灰尘环紧中而产生的故障，步骤9适合于正置无法读盘而倒置则可正常工作的主机。如果以上修理还不能使你 的机器恢复正常工作，那么复需要进行进一步的（也是最后的）调整了。

警告：调整前作好可调电阻原始朝向记录. 即在可在电阻上用记号笔点一个点并在纸上依照它画一个原始朝向。

装备：一字改推，微型十字改锥（必须为塑料柄的）。

调整方法如下：

首先仔细观察，在ps主机底板上光头排线附近有三个可调电阻，它们分别是①聚焦，②光头灵敏度，③光头透镜高度。另外，沿光头排线向上找，会看见排线上也有一个可调电阻，它是激光功率调整钮。

放入一张读不出或有异常停顿的光盘（此盘应能在别的机器上正常使用）. 放好盘后，接上电原与信号线，打开上盖，用手压住主板表面屏蔽铁板右上方圆形小洞里的光头启动开关，仔细观观察。若光盘不能正常旋转。转速不够，时接时停，有“拍”、“拍”光头检索不到信号而发出的声音时，关上电原，以约5度角《角度值不准确，仅为古计值，下同）为单位稍稍将功率旋扭沿顺时针方间转动。

开电源再试；此时应能修复好光头。如果打盘声消失，但出盘很慢或片头有停顿，则将聚焦钮沿 顺时针或逆时针稍稍调动为宜。另也可调整灵敏度旋钮到既能迅速出盘，盘片旋转又比较平稳。若能正常读盘，但片头不流畅则还可以调整透镜高度旋钮，顺逆时针，调动3－5度角。总之，通过调整几个可调电阻使光头恢复正常工作。在调整时一定要耐心，基不上都能使光头恢复正常。

注意事项：

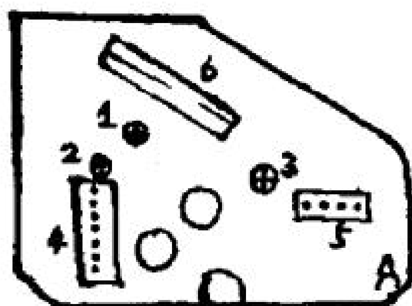
1、保存好可调电阻原始朝向记录，万一以后需要变换光头应将旅钮还原至原来位置。

2、调整时必须断电，小心调整，勿使可调电阻松动。

3、不要盲目加大激光功率 || 加大功率后 || 的确效果明显，但大于正常功率使用一段时间后会使激光头加速老化，以致完全损坏。

4、各别情况不同，调整幅度不一定完全相同，只要调整角度小，多试几次定可成功。

严格按照文中步骤，绝不会损坏机器。使用一段时间后可根据居况再次调整，这样就可在不更换光头的情况下使PS机长期无故障工作。



A区的放大图
1.光头灵敏度旋钮
2.光头灵敏度旋钮
3.光头物镜高度旋钮
4.7 PIN槽，接主板电源线
5.4 PIN槽，接光头电机线
6.光头数据排线插槽
注：极少数机型无3

最后特别告诫：

1、调整旋钮时可用手轻轻拨动或用小十字改锥转动，角度不要太大。

2、对于大多数无法读出盘的光头，仅调整功率即可，底板上的旋钮可不调整。调整优先级应为1．功率2．聚焦3．透镜高度4．灵敏度

3、有些主机底板上只有两个可调电阻：聚焦和灵敏度，调整方法相同。

各可调电阻功能：

聚焦旋钮：调整光头所发射的激光束到盘面的焦点。

光头灵敏度施扭：可调整激光束灵敏度，平时最好不调整。

光头透镜高度旋钮：使用很长时间的光头如果塌下，可调整此扭使物镜与盘片之间距离正常。

激光功率旋钮：调整激光发射功率。



读编往来

读者和编辑交流的俱乐部

自从《模拟地带》上市以来，我们的编辑部就被广大读者热烈的信给淹没了，每天的信都是一迭一迭地往编辑们的桌子上送。虽然每天要看这么多的信，但是编辑们一点也不觉得累，更多是高兴和感动，因为这是读者们的一片心血！这也证明我们每天在电脑前的工作并没有白费！感动啊！

好了，废话少说，还是让我们来看看这些读者们的来信吧！

北京张昊朋友来信说：

我是一个EVA的FANS，我喜欢与EVA有关的一切，并收集这一切的Game，可是EVA的游戏大多数没有移植在PC上，而是在SS或者DC上。他希望我们能做一期EVA专题。

小编：啊啊，我也是一个EVA的疯狂爱好者阿！的确，EVA的相关游戏在电脑上太少了，而EVA题材的游戏又是不少爱好者的喜欢的东西，要专门为了一个游戏去购买游戏未免又浪费了点，所以模拟器就是我们最好的选择了。你的想法也正是我的想法！我们一定会争取在以后推出相关的专题的！

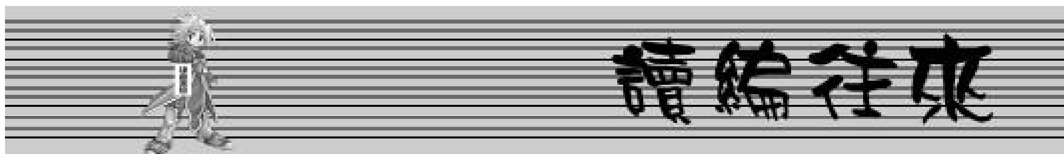
黑龙江萝北县高级中学的张磊在来信中说：这期杂志内容真是太好了，可是不够看，希望我们能够加页！

小编：感谢这位朋友对我们支持，虽然加页会有更多的工作……但是……为了读者，我们再忙也是应该的！我们一定会和上面沟通来满足你的要求的。

成都市的刘欣读者说“想给贵刊提点意见，我个人觉得贵刊可以加上个类似“读编交流”或者“友情天地”之类的栏目，供读者同编辑或者玩家和玩家之间的交流。

在这里还想问一下，贵刊第一期杂志还有剩吗？小弟不幸没有买到，要知道我现在每次买本《模拟地带》都要坐半小时左右的公车，因为我家这一带居然没有卖的！另外我发现了一本叫做《模拟时代》的，不知道是不是贵刊的衍生物？

小编：嗯！我们这期就已经开始上“读编交流”了，而我们也是在考虑：有很多玩家都是在玩模拟器的玩家，如果让他们通过模拟器联系起来那该是多么好啊！如果真的能够通过我们的杂志彼此相识，这真是我们杂志的荣幸！我们小编们的工作也不算白费了……幸福啊！



另外，本编辑部还有少量的前几期的杂志库存，如果玩家需要，可以和我们的发行部联系邮购事宜，数量不多，一定尽快啊！

北京丰台的佟贺朋友说：对于贵刊我还是很看好的，里面的模拟名人对于模拟器发展历史的漫谈，我看了之后感觉还是非常过瘾的。历史的回忆永远是美丽的，而在第二期中对FLASH GB卡的制作产生了极大的兴趣，但是对文中至关重要的读写器介绍少了，不知道那里有？这种芯片那里有卖的？

小编：很高兴这位朋友能够喜欢我们的漫谈，能够有朋友能够注意我们这个栏目，我们再累也算值了，毕竟，游戏背后的东西能够带给我们更多的东西。

这期我们在《硬件DIY》放上了Flash GB卡的制作续，相信读者看了就会明白，另外这些芯片在外面电器店都有的卖。

湖南湘潭市的符振祥朋友特地还寄来了一封贴好邮票的信封，真是让我们这些懒惰小编感动得泪水都出来了…………很好看得邮票阿（龙二，不要吃邮票啊，你是人不是羊啊！）。在信中他提出了一些宝贵的意见，他说本刊的定位并不是很准，说一下模拟器，讲一下新闻，又谈到了游戏，感觉上七零八落的；其实书本内容太简单了，还有一些重要的东西也没有提。比如FCA这个用GBA模拟FC的模拟器，对很多GBA的读者来说都很重要，希望能介绍它的功能和具体用法。对于他得第一个问题，我们杂志主要定位就是在模拟器上，但是模拟器模拟的是游戏，我们总不能光介绍模拟器而根本不提这个模拟器能够玩什么样的游戏吧？毕竟模拟器的本来目的就是为了在PC上游戏而应运而生的，不是么？至于FCA这个，我们在以后的杂志就会更多更详细的文章出笼，到时候还要请这位朋友关注我们杂志哦！

广西梧州市的何靖朋友来信告诉我们说他是我们的忠实读者，但是在梧州买不到这本杂志，只能通过朋友从外地拿到！而他的最大愿望就是能够在这里买到当月新的杂志。

小编：幸福幸福啊！没有什么能让我们听到杂志脱销这个消息而更能够感受幸福的事情了。如果何靖朋友在当地买不到的，可以和我们发行部直接联系邮购事宜，这样就可以每月第一时间拿到了。

湖南湘潭市的曹翔朋友：

问题：我在NMAME XⅡ模拟器中选择文件菜单中的执行并录取为AVI格式这一选项，打完文件名保存后，进入游戏就会发现右上角出现了AVI OFF。玩了一会儿游戏后退出，但是当初保存AVI格式的那个文件名文件并没有出现？

问题2：装了IGS模拟器后，运行《西游记释尼传》，我将手柄何视窗都设好后开始游戏，但是每当退出都会出现非法操作的窗口，关闭后第二次运行模拟都会让我重新设定视窗何手柄，为什么？

小编：1、查看一下保存文件的目录是否正确。



2、是模拟器版本部完善，等新版本修正。

沈阳的王楠提意见说，应该兼顾老鸟和菜鸟，不要弄些学术性很强的东西，会让读者看不懂，还是应该多介绍一些模拟器的安装过程等等的游戏。等等。

小编：嘿嘿……龙二，看看，这是骂你的咯！还不跪下给读者朋友谢罪……玩笑玩笑！不过我们也一直试图在学术和娱乐性中找一个平衡点，我们也会尽量满足王楠朋友的要求，在以后的杂志中更加注意照顾初级玩家的！

贵州省贵阳市的容禹来信说他想知道GBA模拟器VisualBoyAdvance中的修改市怎么样用的，还想问问我们这里有没有邮购业务？希望我们能多放一点GBA和VBA相关的文章。

小编：请一定关注我们下期杂志内容，保证让你满意哦！我们这里发行部可以直接邮购的，请来电来信联系哦！

河北省唐山市的魏小帅来信提到，当年他在玩街机游戏就对《侍魂》这个游戏系列非常着迷，希望能在我们的杂志上看见这方面的介绍：比如游戏背景、人物介绍、攻略等等。

小编：嗯，我们也是在考虑做这些经典游戏的回顾内容，在时机成熟的时候推出，到时候一定要看看我们杂志哦！

附：据好多读者反映，买不到我们的杂志，所以龙二到发行部要来了我们杂志的全国发行网点，由于版面原因，只能放出部分地区发行网点的电话。下期再把另外部分城市的发行网点列出来！！

《模拟地带》全国销售网点

		抚顺 2600836	兰州 8273130
北京 65010344	天津 28355207	锦州 2130862	西宁 8227505
上海 63769495	济南 2905199	瓦房店 5627433	银川 6010542
广州 34297992	青岛 5733561	蚌埠 3028028	潍坊 8371230
武汉 85498139	杭州 88480123	哈尔滨 8342316	临沂 8238855
南京 3306728转8231	南昌 8501817	石家庄 3029157	郑州 7647390
深圳 2264693	贵阳 5984895	张家口 2019823	洛阳 3880459
重庆 69016627	合肥 2611465	保定 2038408	芜湖 3110351
成都 2902052	烟台 6654059	唐山 2096736	马鞍山 2483967
桂林 2859586	昆明 4168505	沧州 3015380	宁波 87129191
长沙 4411099	无锡 2820161	刑台 3176769	义乌 5326396
大连 4609410	苏州 65296805	秦皇岛 3022394	枣庄 3201788
福州 3326871	徐州 3738502	太原 7041968	十堰 8670354
沈阳 23910600	常州 8117080	大同 2021788	攀枝花 3349442
长春 2731957	铁岭 4840742	呼和浩特 6925297	南宁 2615676
连云港 5507021	巍山 2231777	西安 7425430	扬州 2868519

模拟地带

读者回函卡
（总第4期）

读者个人资料

姓名：____________ 性别：______ 年龄：________

通信地址：____

邮编：___________ 电话：_____________________________

E-MAIL: ________________________ QQ#______________

您的学历：______________________ 您的游戏龄：______________

您喜欢的游戏类型

主视角射击 □ 策略类 □ 冒险类 □ 养成类 □

桌面益智类 □ 模拟类 □ 射击类 □ 动作类 □

角色扮演类 □ 体育类 □ 竞速类 □

杂志＋光盘调查

- 您是通过什么渠道获得《模拟地带》杂志？
  书报摊 □ 朋友介绍 □ 其他 □
- 是什么因素促使你购买本期刊？
  价格 □ 内容 □ 封面吸引 □ 其他 □
- 您对本期杂志的封面是否喜欢？
  非常喜欢 □ 喜欢 □ 一般 □ 不喜欢 □
- 本期封面文章标题是否吸引你？
  是 □ 否 □
- 您对本期杂志的排版是否满意？
  很满意 □ 满意 □ 一般 □ 不满意 □
- 您对本期杂志的光盘是否满意？
  很满意 □ 满意 □ 一般 □ 不满意 □
- 本期杂志您最喜欢的栏目：
- 本期杂志您最喜欢的文章
- 本期杂志您最讨厌的文章：

建议心得

编辑部互动调查

您认为本光盘是否有增加游戏原声OST 的必要呢？

是□　　　　否□

感谢您积极填写我们的调查问卷!

请您按如下地址寄出

编辑部E-Mail:emuzone@hotmail.com

地址：北京市海淀区增光路45号中国工运学院《模拟地带》编辑部

邮编：100037